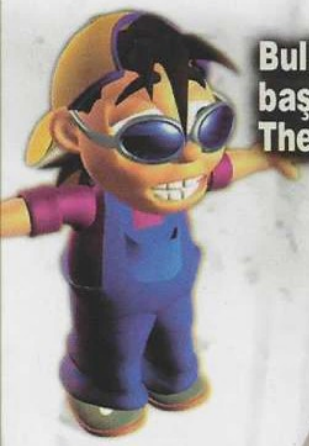
6 yıldır evrenin en eğlenceli PC oyun dergisi

www.kamernet.com

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi 2001/04 Sayı: 58 NİSAN 2001
Fiyat: 2.250.000 TL (KDV dahil)



Bullforg'dan bir başyapıt daha: Theme Park Inc.

Pizza Connection 2

Mechwarrior 4

Steel Beasts

Age of Sail 2

Sea Dogs

The Gift

1nsane

PREVIEWS

- Star Trek: Bridge Commander
- Unreal 2
- Waterloo
- Startopia

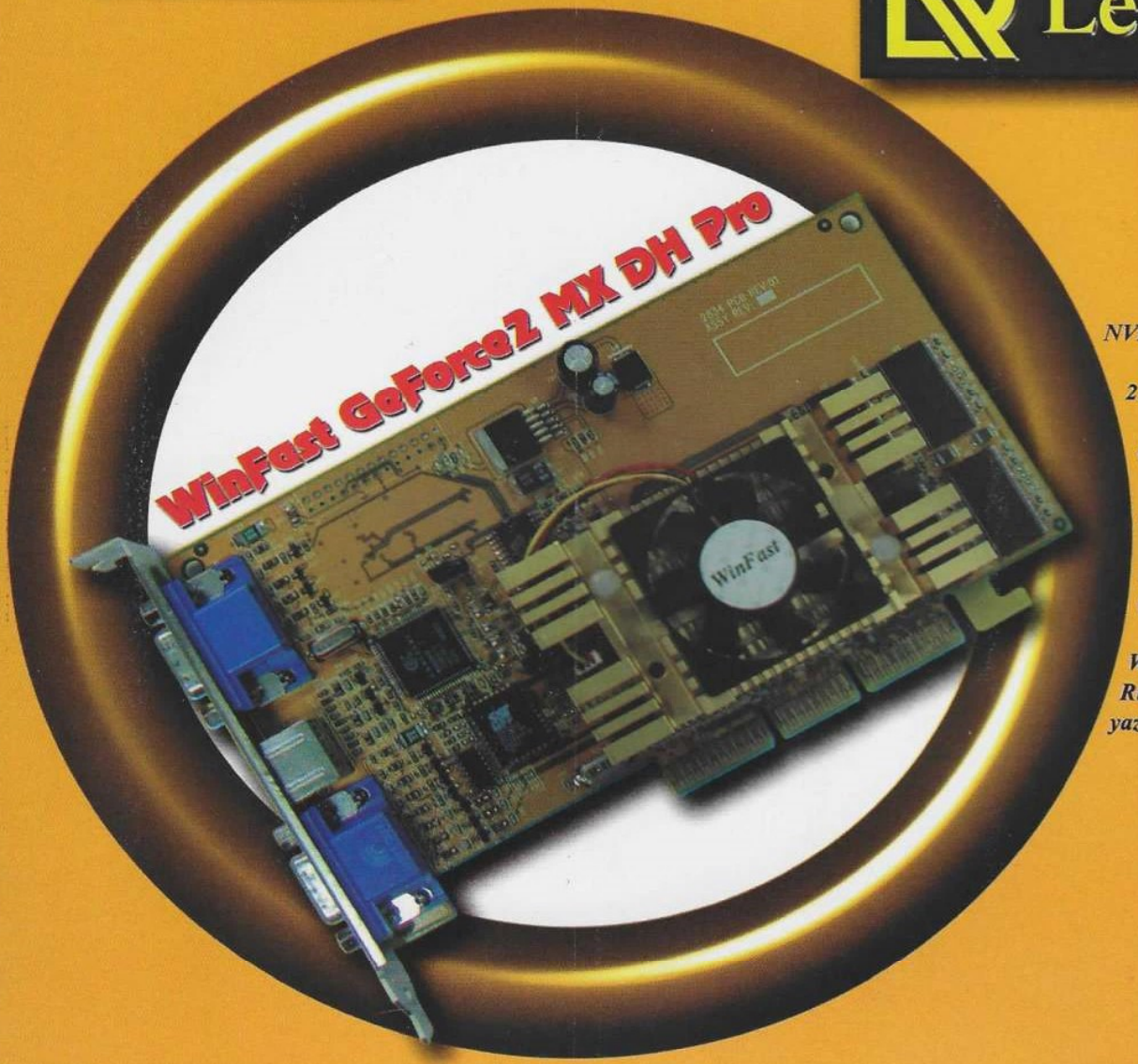
Detaylı Ultima Online İncelememiz 3. bölümüyle devam ediyor

CLIVE BARKER'S UNDYING

Oyun tarihinin en korkutucu ve tedirgin edici olmaya aday oyunu Undying tam çözüm 1. bölümüyle karşınızda...

WinFast™ 3D

Leadtek®



NVIDIA GeForce2 Ultra

256-bit, 350MHz RAMDAC

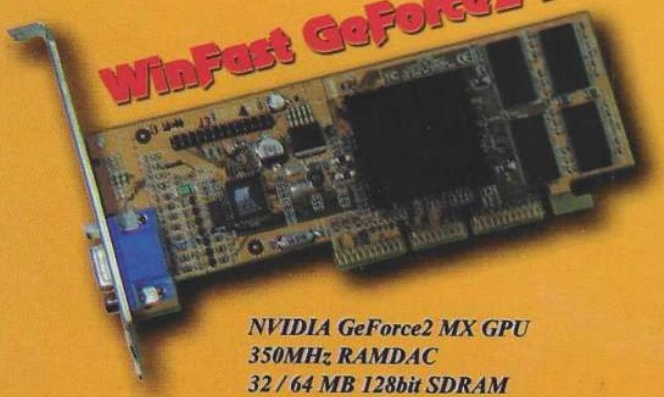
64 MB DDR bellek

AGP 4X Fast Writes desteği

NTSC/PAL TV-çıkışı (Opsiyonel)

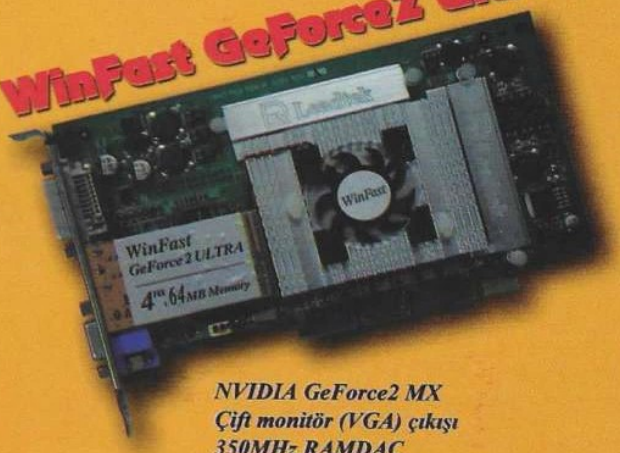
WinFox, WinDVD, Speed Runner, Cult3D, Colorrigic yazılımları

WinFast GeForce2 MX

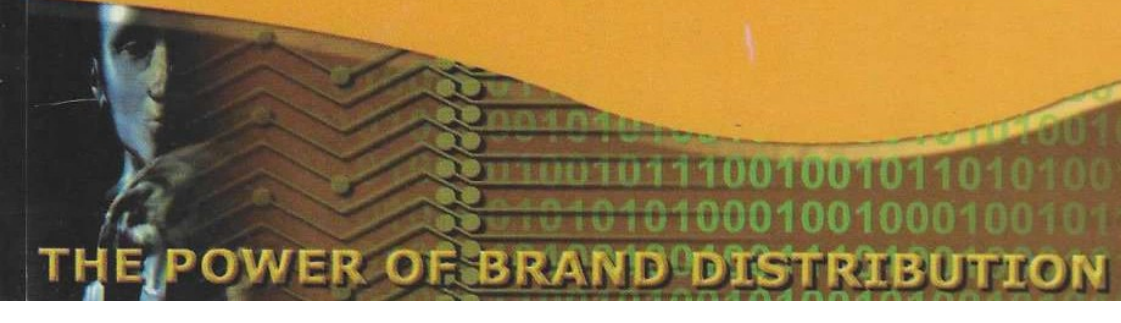


NVIDIA GeForce2 MX GPU
350MHz RAMDAC
32 / 64 MB 128bit SDRAM
AGP 4X Fast Writes desteği
TV-çıkış (Opsiyonel)
WinFast DVD, Colorific, 3Deep, Cult3D yazılımları

WinFast GeForce2 Ultra



NVIDIA GeForce2 MX
Çift monitör (VGA) çıkışı
350MHz RAMDAC
32MB 128bit SDRAM
AGP 2X/4X Fast Writes desteği
WinFox, WinDVD, Speed Runner, Cult3D, Colorrigic yazılımlar



THE POWER OF BRAND DISTRIBUTION

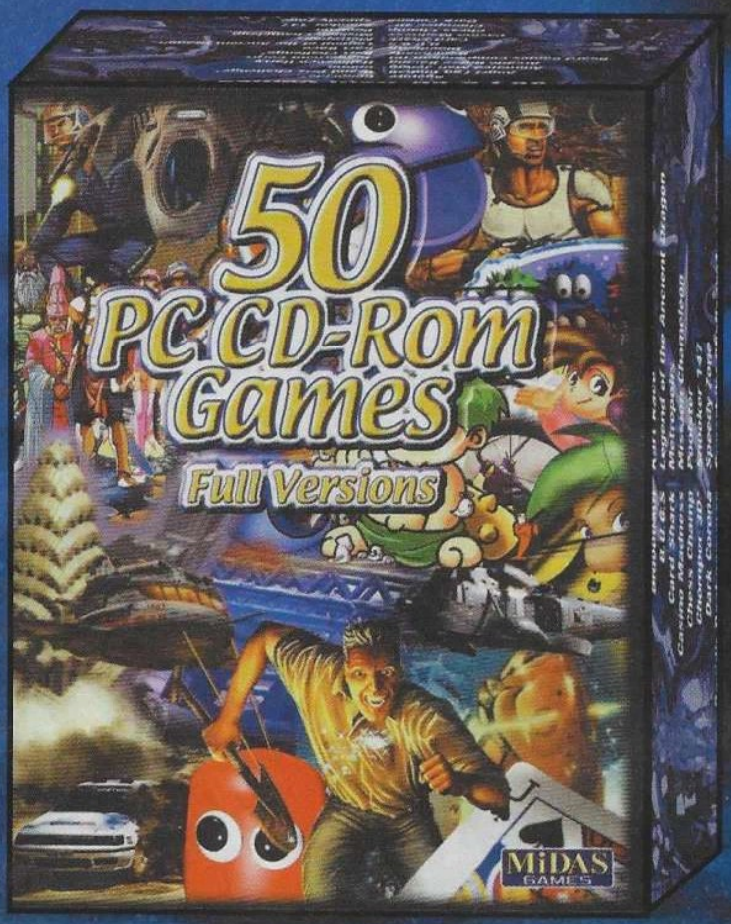
MULTIMEDYA

www.multimedya.com

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)

Bakırköy: (0212) 572 16 24

599.000.TL'YE ORİJİNAL OYUN



Agapito	Chomper 3D
Genocide A.E. Pinball	Snooker 147
Grand Prix Challenge	Dark Corona
Animated Mah Jong	Speedy Zone
Guimo	David's Backgammon
Arcode Horse Racing	Superbike Challenge
Halloween Harry	Deer Hunt
Board Games Comp.(8)	Super Kid
Juggernaut Corps	Drone
Bonkheads	Swarm
Kart Challenge	Dig it
Bloodbath	The Unholy
Kart Race	Dweebs
B.U.G.S	Uz
Legend of Anc.Dragon	Enemy Star
Card Shark	Vanguard Ace
Metropolis	Erache
Casino Madness	War Drones
Mission Chameleon	Fishing USA
Chess Champ	Zombie Wars
Poolster	Football Master

TÜM OYUNLARIMIZ
KLIK'LERDE
REAL'LERDE
ÖZDİLERKLERDE
BİMEKS'LERDE
BULUNUR.

50 Oyunluk Paket
SADECE 29.950.000.- TL

SADECE 5.999.000.- TL
-Tüm Raksotek'lerde-

ALSAN GAMECLUB™
ALSAN INTERACTIVE RESMİ OYUN SİTESİ
http://www.alsaninteractive.com
-TIKLA KAZAN-

ALSAN İTHALAT
Saray Ardı Cad. Sokullu Sok. No:15 / 26
Acıbadem / İstanbul
Tel: (216) 327 79 51
Fax: (216) 327 79 52
email: alsanelektronik@ixir.com

Bayilikler Verilecektir

Meg: Polat yeni eve taşınmışsın ama ilk günden bok basmış doğru mu? eheh

Polat: E bok boku kenefte bulur demiş güzel atalarımız. Niye bunu dediysem artık!

NİSAN 2001

bir editör

Tam dergiyi hazırlamış, bütün işleri bitirmiş, yeni sayının filmlerini matbaaya götürdüğümüz sırada patlak veren devaluasyon ve peşinden sürüklenen kriz bütün piyasaları belirsiz hale getirdi. Zam yapmadan direneceğimizi düşünürken, üstelik bu düşündüklerimizi editör yazısına da yazmışken, baskı sırasında zam yapmak zorunda kaldık. Tıpkı, bu sayıda sayfa sayısını düşürmek zorunda olduğumuz gibi...

Bu belirsizlik kaybolana, ortalık durulup da şu kara bulutlar dağılana kadar bir süre böyle idare edeceğiz. Bu durumu anlayışla karşılayacağınızı ve bizlere destek vereceğinizi umuyoruz.

Yine de herşeye rağmen, dopdolu bir dergi ile karşınızdayız. Önümüzdeki günlerin ne getireceğini net olarak bilemediğimiz ve hatta tahmin bile edemediğimizden dolayı yaşadığımız tedirginliğe rağmen, belki de anlamsız bir neşe ile hazırladık bu sayıyı, bir dahaki ay bu kadar neşeli olamayacağımızı bile bile.

Ayrıca sitemizle de uğraştık bütün ay boyunca. http://www.kamernet.com/gameshow adresinde, 6 Nisan'da çok güzel bir site ve beğeneceğinizi umduğumuz hatta emin olduğumuz sürprizlerle karşınızda olacağız.

Çok daha güzel günlerde görüşmek dileğiyle.

M.Emin Gür
meg@gsmnet.com

14 Clive Barker's Undying tam çözüm bölüm 1
Clive Barker'ın manyak beyninden çıkmış nefis bir FPS. Korkularınızı yenileyin ve dehşetin tadına varın. Eh artık bana da burayı yazdırmayın. Bir türlü kovulmadık ki!

22 MechWarrior 4
Serinin en güzel oyunu. Mech'ler sanki daha da devasa olmuş. Ama heyecan ve hareket Microsoft kalitesiyle birleşmiş ve süper oyun ortaya çıkmış (tamam sustum!)

24 The Gift
Garabet abidik gubidik platform kahramanlarına bir yenisi daha eklendi. Atla, hopla, zıpla, bul, yerleştir... Hala değişen birşey yok yani. Ha bi de 3D oyun

26 Steel Beasts
Bizim komutan Levent Göçer oyuna "Len güzel bir oyun bu" dediyse mutlak olarak o oyun güzeldir. Sevimsiz tanklar ve tarihle ilgilenenler için güzel bir strateji.

28 Age of Sail 2
Bu ay denizlerde korsan avına çıkacağız, gemiler batıracağız, barut ve toplar patlatıp her limanda bir sevgili bırakacağız. (Denizlerde geçen Real time strateji demek istiyorum)

04 News
06 Previews
12 Hard News
14 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatları var

Mali krizin eşiğindeki Gameshow'a her yerden yardım yağıyor:

Ulen veletler acıdım size hadi! Uyuz varlıklarsınız ama yine de severim sizi it herifler. Alın şu dolarları yıkılın karşımdan -Kusmuk

Gameshow'un içinde bulunduğu durum bizi kaygılandırıyor. Ama vallahi bizde de yok. Olsa veririz biliyorsunuz!!! -Ekonomi Bakanı

Mert: Beyler Entellektüel yapım sizin bu tip düzeysiz konuşmalarınızı kaldıramayacak duruma geldi.
Timur: Sadede gel salak Mert! Sen entelsen bende zenciyim!
Muder: Ya gidin başımdan dolar girmiş zaten afedersiniz boru gibi...
Altuğ: Ekonomik krize değilde aşk krizine girdim ben.
Polat: Altuğ bak zedelerim seni!

Theme Park Inc. 30

Lunapark kralı olmak, işletmek ve sonra başarısız olup devretmek isteyenler için (çünkü oyun zor). Ama çok güzel oyun.

Pizza Connection 2 34

Oyunu alanlara bir karışık pizza bedava veriyorlar diyimde insanlık tarihinin en kötü esprisini yapmış olayım. Çok nefis bir oyun tadına doyum olmuyor (bu kadarı yeter artık!)

Sea Dogs 38

İşte yine deniz korsanları, deniz savaşları, deniz top ve barutları... Pirate tarzı nefis bir oyun olduğunu ekleyeyim unutmadan

1nsane 40

Birkaç deli insan alıyorlar güzelim arabaları ve olmayacak hareketler yapıp parçalıyorlar o güzelim arabaları (kelime sanatçısıyım da biraz!). Adrenalini bitenler için çılgın bir oyun.

Ultima Online bölüm 3 42

Ultima çılgınlığı deliliğe dönüşmek üzere. Ultima ile olabilecek herşeyi açıklamaya yemin ettik bir kere. Bu ay da detaylı bilgiler var.

Sayfa 14

ayın oyunu

Clive Barker's Undying

42 Türkiyede Ultima Online

48 Cheats

51 Sömürge

52 Muder'le 101 (bu ay haber alamadık)

OVERDOSE Overdose ekonomik bunalımdan içerde (Kombine kelime esprisi)

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞÇI

Halkla İlişkiler
HAYRETTİN CENANİ

Kapak Tasarım
ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞÇI
ALTUĞ CANİTEZ

Web Master
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Muder, Rauf Olcay, Altuğ Canıtez, Artun Özsemerciyan, Polat Yarışçı, Mehmet Emin G, Engin Ulukurtlar, Ali Demirel, Emrecan Çakır, Can Kantarc, Nesime Taşan, Mert Topçu, Timur Çataklı, Serkan Kutluba, Serkan Uybaş, Levent Göçe, Levent Arslan, Hüseyin Yeşilb, Nurettin Tan, Bleda HacıaliHa (eh be kardeşim!) ve İrem Uygun.

Renk Ayrımı
Mavi

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİRYAY

Yazışma Adresi
İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008 2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

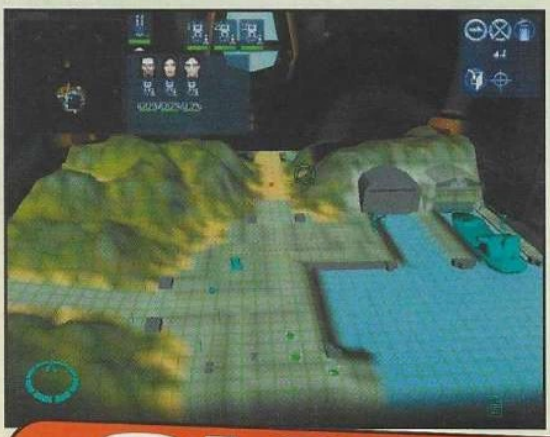
Siz sürekli müşterimizsiniz. Bir süre aç kalmamanız için yemekler bizden. Yalnız menüleri abartmayın.
- Burger King restoran zinciri

Size gerekli her türlü mühimmat ve hububatı sağlarız ancak dergide reklamımızı yapacaksınız bedava 15 ay.
- Çıkarcılar Birliği

Valla ben size ancak at verebilirim, taşıtlara para harcamayın. Gideceğiniz yeri atlara fısıldayın yeter. Hızlı gitmeyin, çatlatmayın hayvanları...
-Atlara Fısıldayan Adam

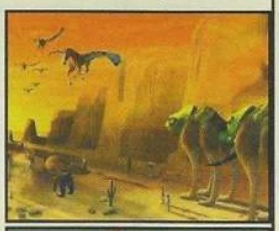
HOSTILE WATERS

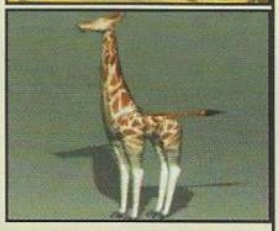
Sene kaçtı hatırlıyor musun Hüseyin. Sen de bir ara yazdın bu sütünları. Gönderirdim sana news.qxd dosyasını ICQ'dan, sabaha kadar oturur yazardın. Bak kısmete ki yine oturdun klavyenin başına sanahın köründe. Gel sana oyunumuzu tanıtayım. Gerçi sevmezsin sen böyle 3D real-time stratejileri ama bak bu ilginç olacağa benziyor. Bir kere oyunda kullanılan bütün objeler (silahlar ve araçlar) gerçek fizik kurallarına uygun şekilde hareket ediyorlar. Hem, diğer 3D rts'larde olan unitlerin kontrollerinin zor olması durumu burda pek olmayacak gibi. Yani en azından bu konu ile özel olarak ilgileniyorlar. Geliştirilen sistem sayesinde aynı anda 15 ünitemizi bile rahatça kontrol edebileceğimiz. Hatta ister first-person, ister third-person veya klasik Red Alert sistemini kullanabiliyoruz. Kötü ve klasik olan şey ise konusu. İşte yine yıl olmuş 2032. Alien'lar gelmiş dünyaya, insan ırkını tehdit etmeye başlamışlar falan filan. Zaten oyun Alien'lar ve insanlar olarak iki taraftan da oynanabiliyor. İkisi için de 21 ayrı görev ve 20'den fazla ünite var. Ayrıca oyunun seslendirmelerini Amerika'da çok tanınmış insanlara ayptırmışlar. Bunun dışında, senin ve herkesin duymaya alıştığı geliştirilmiş yapay zeka gibi özellikler de var. Söylenecek daha fazla bir şey yok gibi. Bu sonbaharda çıkması planlanıyormuş. Hele bir gelsin, bakarız 3D rts'leri bizim de zevkle oynacayacağımız hale getirebilmişler mi? Bu arada yıl 2032 dedim ya. Orda kaldı aklım. Ne dersin? Sence 2032'de böyle dergilerde yazılar yazcak mıyız acaba?



SIGMA

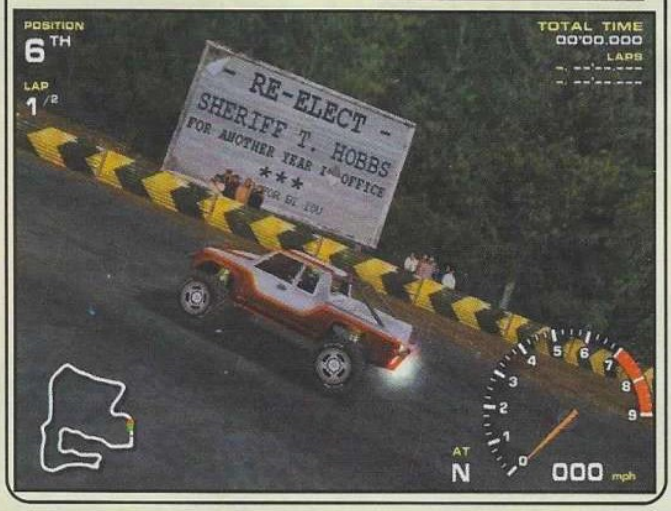
Yok be baba, 2032 falan hayal bunlar. Hoş biz görürmüyüz o günleri o da bilinmez ama. Mesela bak uzay 1999 diye bir dizi film vardı zamanında. Ağzımız bi karış açık seyrederdik, "Aaa Kartal-1 kalktı", "Maya değişti böcük oldu" diye. Nooldu? 2001'e geldik ne Maya var ortalıkta ne de Ay Üssü Alfa. Bakma sen bu bilim-kurguculara, bunlar atar böyle bol keseden 2001 Uzay Macerası diye. Ayağımızı yerden kesecek bir arabamız bile yok ki, nerde kaldı Uzay Macerası. Ama genetikte bazı önemli gelişmeler olabilir diyorum, ne de olsa elle tutulur birşey. Deneye deneye bulacaklar adamlar sanıyorum. Netekim 2032'ye daha çok var, ama şimdiden alıştırmaya başlayabiliriz. Relic firması, üzerinde çalıştığı Sigma ismindeki RTS'de bu genetik konusunu ele almış. Bilirsin şimdiye kadar çıkan bütün RTS'lerde sabit bir tech-tree vardır ve sen bu tech-tree'de adım adım ilerlersin. Belki sadece bir kaç oyun bu kuralı yıkmayı denemiş, bu riski göze alabilmiştir. Ama başarılı olduklarını söylemek güç. Oyunun komik konusu bir yana (komik diyorum çünkü araçlar yerine hayvanları genetik olarak bozup, savaştırıyorsun), ortaya koymayı planladıkları sistem oldukça ilgi çekici. Kırk çeşit hayvandan faydalanarak (o anlamda değil), bunları birleştirip yeni hayvanlar üretebiliyoruz ve yeni genetik mahlukatımız genlerini aldığı hayvanların en önemli özelliklerini üzerinde taşıyor. Örnek vermek gerekirse bir kartal ile çita'yı kombine ettiğimizde ortaya çıkan hayvan, kartal kadar iyi görüyor ve bir çita kadar hızlı. Oyunun son halinde dört çeşit hayvan ve bol miktarda yapay zeka makrosunu böyle harmanlamak mümkün olacak. Aklıma gelmişken bir çitanın 100 km hıza 3 saniyede çıkabildiğini biliyor muydun?





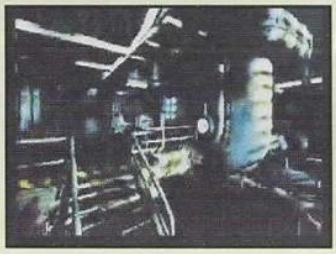
REDNECK RACING

Zaten Black & White'dan sonra böyle oyunlar gelmeye devam edecek gibi ve bu gidişle biz, bütün hayvanların ekolojik düzene ne gibi katkılarının bulunduğunu öğreneceğiz hep beraber. Böyle tuhaf oyunların yanında artık klasik oyunlar unutulmaya, pek yüz verilmemeye başlandı. Ne güzel oyundu Redneck Rampage. Duke Nuke'm 3D motoruyla yapılmış oyun 1997 yılında ortalığı kasıp kavurmuştu. O zamanlar Xatrix diye bir şirket yapmıştı. İşte diyeceğim o ki bu oyunun bu şirketle hiç bir ilgisi yok. Buracıkda hemen Redneck oyununu beğenip, ismini bu oyunda görüp de satın almak isteyecek okuyucularımızı uyarmak isterim. Tamamen şöhretinden faydalanarak bir OffRoad Racing tabir ettiğimiz ya da bir kısım halkımız tarafından koca ayak diye de adlandırlan arabaların olduğu bir araba yarışı oyunu. İşte yine 3D olacak da, bilmem kaç tane pist olacak da, çok da gerçekçi olacak da, biz de eğlenip çoşacağız. Artık her gelen oyun böyle laflarla beraber geliyor... Neyse o kadar da ön yargılı olmamak lazım. Sonuç olarak bu oyunları da oynayan insanlar var ve onlara bu konudaki haberleri vermek de bizim görevimiz.



DOOM 3

Hakaten de öyle Emin'im. Mesela ben Doom tarzı oyunları hiç sevmem. Bu tamamen o tür oyunları beceremeden kaynaklanan bir şey. Kimse alınmasın, oynayamıyorum işte ne yapayım? Hele hele bir multiplayer Quake deneyimim var ki, dillere destan. Millet çekirgeler gibi etrafımda zıplarken, ben İstiklal Caddesi'nde vitrin dolaşma moduna girmiş gibi takılıyodum öyle. Acayip can sıkıcı tabii. Ama burda bir efsanenin dönüşünden bahsetmek istiyorum sana. Öyle bir efsane ki, geldiğinde ben bile oynayacağım. Ya da en azından oynamayı deneyeceğim diyelim. Efsanemizin adı Doom ve söz konusu olan serinin üçüncü oyunu. Oyunun programcıları ağızlarını grafiklerin mükemmelliği ile açıp, Ge-Force 3 ile kapatıyorlar. İşin doğrusu oyunun ilk demosu Ge-Force 3'ün tanıtımıyla beraber yapıldı. Bu yüzden Doom 3 ve Ge-Force 3 isimlerinin bundan sonra sıklıkla bir arada kullanıldığına şahit olacağız. Oyundan sahnelere şöyle bir göz attığımızda, söylenenlerin palavra olmadığını farkedebiliyoruz. Gerçekten programcılar Ge-Froce 3'ün getirdiği yenilikleri sonuna kadar sömürmeye and içmişler gibi. Sahneler oldukça etkileyici. Firma çıkış tarihi için 2002 kışı diyor. Artık o zamana kadar Nvidia Ge-Force 4'ü mü 5'i mi çıkarır bilemiyorum tabii. İşin doğrusu Nvidia, ilk Ge-Force 3 kartlarını Macintosh'lar için piyasaya sürerek bütün PC kullanıcılarından büyük bir tepki aldı. Mac versiyonu 600 dolar civarı olan kartın, PC versiyonu için hala ortada söylenen bir şey yok. Tabii ki yine bize kalan boş cüzdanlar ve koca bir hayal kırıklığı.



STAR WARS BATTLEGROUND

Hayal kırıklığı kötü şey abicim. Bak bu Star Wars beni hiç hayal kırıklığına uğratmadı mesela. Her bölümünü büyük bir zevkle seyrettim. Star Wars'u konu alan her oyunda kendi türlerinde hep en başarılılarından biri olmuştur. Örneğin Rebel Assault 1'de AT-AT'leri, etrafında tur atarak ayaklarına zincir doşaltırıp düşürdüğün bölüm hala gözleriminin önünde. Beni hayal kırıklığına uğratmayan diğer yapımcı Ensemble Studious. Çıkardığı bütün Age Of Empires serilerini deliler gibi oynadım. Her zaman oyunlarını beğenerek oynadığım bu iki dev firmanın da aynı haberde yer almalarının sebebi ise şu sıralar bir oyun için işbirliği içinde olmaları. Açıkçası gelince başından kalkamayacağım, inanılmaz bir oyun bekliyorum. Age Of Empires serilerinin tasarımcısı olan Bruce Shelley projenin başında. Yine bir real-time strateji olacak ve 3D olmayacak. Age Of Kings'in geliştirilmiş motoru ile yazılacak olan oyun Star Wars'ın şimdiye kadar çevrilmiş bütün filmlerini kapsayacak ve Age Of Kings'deki tarihsel kurguya benzer bir kurgu da oturtulacak. Şimdilik bir screenshot bile yok ama yapımcılar bu sonbaharda oyunun biteceğini söylüyorlar. Dediğim gibi ben, oyunun gelmesini büyük bir heyecanla ve dört gözle bekliyorum. İstersen otur yanı başıma beraber bekleyelim. Beklerken Star Wars konuşur, ne kadar mükemmel bir baş yapıt olduğunu altını çizer, Star Trek'i de yerden yere vururuz...

OUTLIVE

Bak ne diyorum ben. Şimdiye kadar o kadar 3D Real Time Strateji hangisi tuttu? Hiçbiri. Başında geclerimizi geçirdiğimiz, yere göğe sığdıramadığımız RTS'lerin hepsinin izometrik bakış açılı, 2D grafik sistemine sahip olduğuna dikkatini çekerim. İster Starcraft deyin, ister Red Alert deyin ya da Age of Empires olsun, hepsi izometrik 2D değil mi? Neymiş? 3-D R-T-S o-l-m-u-yooor. Olmuyor. Zorlamanın bir manası yokki. Mouse'la olacak gibi değil bu kamera yönlendirme, doğru açıyı yakalayayım diye uğraşırken birliklerin yarısı telef oluyor. Artık bunu firmalar da görmeye başladı ki; yeni bir RTS olan, Outlive'ın yapımcıları ilk olarak bu konuya parmak basıyorlar tanıtımlarında. Ha oyun bir yenilik getiriyor mu? Hayır, yeni birşey beklemeyin. Starcraft vurdu biz de vuralım mantalitesi hakim oyunda. Elbette ki Starcraft türü RTS sevenler için iyi bir haber bu. Billizard'dan yeni bir haber çıkana kadar çerez olarak atıştırılabilir. Çünkü şu sıralar çıktı çıkacak. Ah Emin'im ah, inan o zamanlar Kamer'de sabahlamalarımız, News köşesini hazırlamalarımız hala aklımda. Şu anda sizden de uzağım, belki o da koyuyor biraz. Zormuş herşeyi arkada bırakıp gitmek. Daha da zoru arkada bırakamadığın halde, bırakmış gibi yapmakmış meğerse.

UNREAL 2

FİRMA: EpicMegaGames
TÜR: Action
ÇIKIŞ TARİHİ: Aralık 2001
Web: www.unreal2.com

Epic Games Unreal 1 ve Unreal tournament oyunları ile gerçek başarı elde etmiş olmasına rağmen her filmde Id Software'in başrol oynaması oyun dünyasındaki dengesizliği simgeliyor kanımca. Düşünsenize : yapay zeka, grafik kalitesi, detay konularında ufacık bir kıyas bile yapsanız kimin ön planda olması gerektiğini bulabilirsiniz. Eğer Id'nin daha fazla fan'i olduğunu düşünenleriniz varsa, emin olun ki Epic Software'in de kitlesi oldukça kalabalık ve hatta daha "elit". Bence işe hile-hurda karıştırarak kaybedilen bir ünvanı yeniden kazanmaya çalışan bazı yapımcı ve pazarlamacı şirketlerin arasında Epic Games gayet onurlu bir savaş veriyor. Ve süregelen savaşları Unreal 2 ile devam edecek (fazla mı dramatize ettim bilmiyorum). Unreal 2 oyunu hepimizin bildiği gibi gene fps ve hikayesi de Unreal 1 ve Unreal Tournament ile aynı evrende, aynı sistemde ancak farklı gezegenlerde geçiyor. Hikayesi şöyle olacak; Kahramanımız "Atlantis" isimli 3 kişiyle paylaştığı gemisiyle sıradan bir şekilde dolanırken bir anda sistemdeki 7 gezegenin 7 kutsal kalıntıya ev sahipliği yaptığının farkına varıyorlar ve yola koyuluyorlar (sistemin tüm yaşayan organizmaları da bu kutsal kalıntıların peşinde). Oyunun sonuna kadar o gezegen senin bu gezegen benim şeklinde farklı kalıntıları toplayıp, onların kimsenin bilmediği (hatta oyunu yapanların da söylemediği) gizemlerini çözmeye çalışacaksınız. Oyundaki toplam 13 bölüm, 25 farklı mekanda dediğim gibi 7 farklı gezegende gayet düzenli ve eğlenceli bir şekilde akacak diyor programcılar. Oyunun multiplayer desteği de var ve piyasadaki diğer oyunlarda bulunan oyun modları multiplayer desteğinin içinde yer alıyor (deathmatch, last man standing, team deathmatch...). Artı programcıların devlet sırrı gibi gizlediği ve sadece "çok iyi olacak" dedikleri bir mod daha var. Nedir acaba diye merak etmiyorum desem gerçekten kallavi bir yalan söylemiş olurum (bu kadar parlak yeniliğin arasında multi desteğinde acaba neler yapmışlardır? sabır...). Diğer yandan oyunun grafik motoru inanılmaz bir yenilikle geliyor. Şöyle ki; oyunun screenshotlarından anladığım kadarıyla piyasadaki standart ekran kartları biraz üzülecek. Neyse bunu bir kenara bırakalım da oyunun yaratık ve kahraman dizaynları konusuna değinelim. Evet bayağı iyi yapmışlar (gayet kısa değindim). Programcılar bir de oyunun içindeki oyuncu olmayan karakterlerin, oyuncuların kafasında canlanacağını ve oyuncu olmayan karakterlerle oyunun hikaye akışı çerçevesinde kurulan diyaloglara dikkat edilmesi gerektiğini söylüyorlar. Size birşey soran bir karaktere belli bir süre içinde cevap vermezseniz üzülme, sıkılma, sinirlenme gibi duygusal tepkilerle karşılaşacaksınız.Yani gene hopla zıpla olmasın, hikaye akışı olsun diye oyun camiasına katılan bir ya da birkaç yenilik Unreal 2 ile yolda. Neyse umarım diğer hit oyunlarda olduğu gibi gözümüzü yollarda bırakmaz ve gene umarım mevcut bilgisayarlarımızda eziyet çektirmeden çalışır diyerek noktalıyorum yazıyı. Nokta.

☒Evren

WATERLOO

FİRMA: Str. First
TÜR: RTS
ÇIKIŞ TARİHİ: Nisan 2001
Web: www.breakawaygames.com

Birçok savaşçı önder kendi kendilerine başarılı gözüken bir yükseliş döneminin ardından; ağır bir kayanın altına ellerini sokarlar. Makedonyalı İskender ta Hindistana kadar gitmiş, gitsin! Öyle bir çağda öyle bir imparatorluk kuruyorsun ki, bir ucundan öbürüne birkaç senede gidiliyor. Zaten geri dönemeden ölmüş. Sezar parlamento kurmuş, sonra hepsini gıcık etmiş, etsin. Brütüs tamam da diğerleri? Birçok kişi bıçaklamış Sezar'ı. Hitler Polonya'ya girdi. Sonra Fransa'ya girdi, sonra İngiltere ile savaşa girişti. Sonra Rusya'ya savaş açtı. Sonra Amerika'ya savaş açtı. Japonlar ile bizden başka herkese karıştı neredeyse. Napolyon da benzer bir iş yaparak Prusyalılar ile, Ruslar ile, İngilizler ile, hatta bizim ile bile savaştı. Taa ki artık millet işi gücü bırakıp, birlik olup, onunla savaşmaya gelene kadar. Belçika'daki Waterloo ovasında toparlanan İngiliz birliklerinin üzerine yürür Napolyon. O sırada doğudan Wellington'un yardımına Blücher gelmektedir. Prusyalıları durdurması için Mareşal Grouchy görevlendirilmiştir. Ama gelişmelerin ardından Blücher engellerden sıyrılır; tam savaşın ortasında ovaya gelir ve Napolyon'un sağ kanadına saldırır.

Strateji oyunları, piyasada sahip oldukları payı son birkaç yıl içinde oldukça arttırdılar. O derecede ki bazı hareketli macera oyunları bile en azından bir taktik kısım içermeye başladılar. Bu arada bu türün sıkı örnekleri de bazen iyi, bazen de kötü sonuçlar almak pahasına eşzamanlı oyunlara dönüşmeye başladılar. Örneğin, Sid Meier'in tasarladığı Gettysburg, garip görünümüne rağmen gözün kolay alıştığı; içine nüfuz etmeye çabaladığınızda, size o savaşın heyecanını, geniş çaplı yaklaşımına rağmen verebilen bir örnekti. Mükemmel değildi tabi ama iyi bir denemeydi.

İşte "Waterloo: Napoleon's Last Battle" oyununda, Gettysburg'un motorunun geliştirilmiş bir halinin kullanıldığı söyleniyor. Reklamlarında gördüğüm resimlerden şunu söyleyebilirim, grafiklerde çok büyük bir gelişme yok, hatta birlikler bir parça daha çizgi filimsi duruyorlar; tabii ki erken konuşmamalı, eğer hareketleri daha ayrıntılı ve gerçekçi ise, bu açığı telafi edebilir. İnternet'teki resimlere bakarak sesleri duyabilmem mümkün olmadığı için o konuda da yorum yapamıyorum. Sadece Waterloo savaşının hazırlanmış olması da bir eksi. Ama şunu da göz ardı etmemeliyiz ki teşekküllü hazırlanmış savaş oyunlarında şimdiye kadar hep sadece bir muharebenin yer aldığını gördük şimdiye dek. Ancak kendi savaşınızı oluşturabilmeniz için de ayrıca bir kısım eklemişler, tarafları, asker sayılarını filan ayarlayıp savaştırma gibi yani, bu olumlu bir yan. Tabii, o zamanın birçok birliğini koydularsa. Sadece Fransız, İngiliz ve Prusya birlikleri sıkıcı olabilirler. Bir başka olumlu gözüken yan da bir çok farklı emir verilebilmesi. Birliklerinize emir vereceğiniz anda savaş duruyor, emirler veriliyor ve savaş kaldığı yerden devam ediyormuş.

Piyasada uzun bir süredir tarihi oyunlar göremiyorduk. Bu oyun da ilgi çekici olabilir. Gerçekçi savaş stratejilerini sevenlere duyrulur.

☒Levent

STARTOPIA

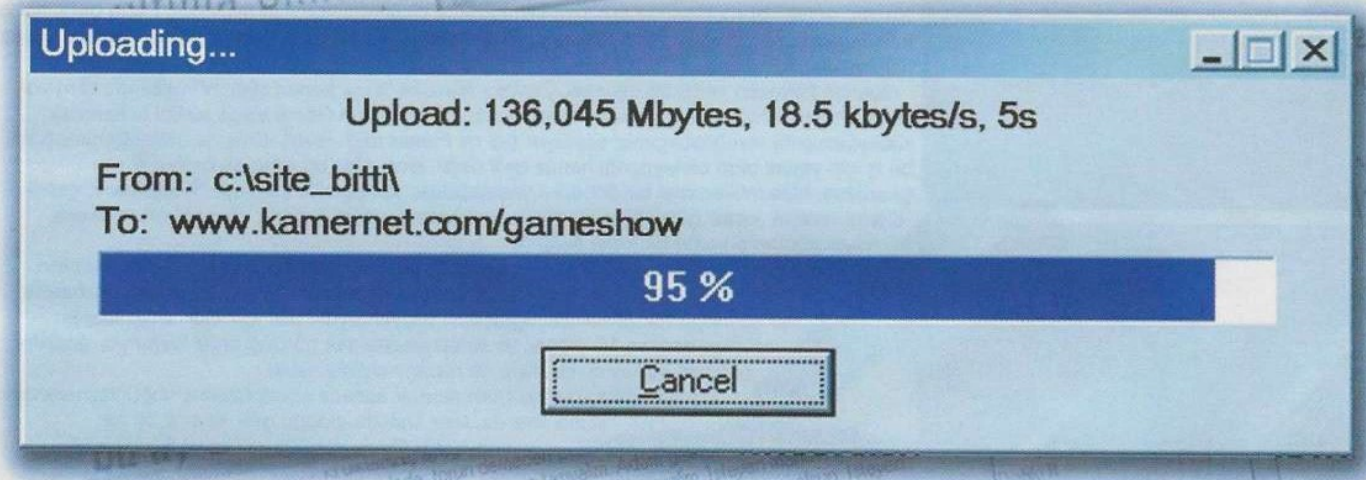
FİRMA: Eidos
TÜR: Management
ÇIKIŞ TARİHİ: Haziran 2001
Web: www.eidos.com

Yönetim simülasyonu deyince ne anlıyoruz? Ya da yönetim simülasyonu deyince aklınıza ilk hangi oyunlar geliyor? Bir düşünün bakalım. Ya da düşünmeyin ben size birkaç örnek vereyim. Mesela, Transport Tycoon, Pizza Tycoon, Railroad Tycoon, Theme Park ve biraz da Sim serilerinden bir kaç oyun ekleyebiliriz. Ne kadar çok varmış değil mi? Şimdi bu oyunlara benzer yani tür olarak benzer bir oyun çıkıyor. Ancak diğerlerinden farkı en basit olarak tamamen 3D olması. Oyun size tam olarak herşeyi yönetmenize izin vermiyor ama yetkileriniz oldukça yeterli. Zamanınızı uzay istasyonunuzdan gezegenler arası araştırma ve çalışmalara harcayıp bu gezegenlerin sosyopolitik gelişimine yardımcı olacaksınız. Biraz karmaşık bir cümle oldu farkındayım. Bunu daha anlaşılabilir olarak şöyle özetleyebiliriz. Yani siz bu gezegenlerin yönetimini alıp içişlerinde başarılı olmaya çalışacaksınız. Aynı zamanda tam olarak serbest sayılmazsınız. Yani her seferinde çeşitli görevleriniz olacak. Bazen göreviniz savaşları engellemek olacak, bazen içine girdiğiniz savaşları kazanmak zorunda kalacaksınız. Bazen de gezegen içindeki sorunları engellemeye çalışacaksınız.

Mesela hastane sorununu halletmeniz gerekcek. Belirli bir ölüm sayısına ulaşmadan bu sorunun üzerinden gelmeye çalışacaksınız. Başaramadığınız zaman bu sizin kariyerinize olumsuz olarak yansıyacak ve gelecekteki görevlerinize etki edecek. Startopia üzerinde harcadığınız zaman arttıkça ve keşfiniz ilerledikçe karşınıza yeni yerler, araştıracak yeni şeyler çıkacak. Bu da oyunun oynanma ömrünü uzatacak haliyle. Elinizin altında çalışanlarınızı ve ziyaretçilerinizi memnun edecek onların çalışma gücünü yükseltecek bazı materyaller bulunacak ve sizin bunları kullanış tarzınız statünüzü belirleyecek. Farklı ırklara göre farklı yaklaşımlarda bulunmanız gerekecek. Mesela daha içine kapalı bir ırk'la olan ilişkilerinizde daha dikkatli davranacaksınız. Popüleritesi daha fazla olan ve yaklaşımları daha sıcak ırklarla ilişkilerinizde daha rahat olacaksınız. Biz buna nabza göre şerbet vermek diyoruz. Şimdiden bütün bu yanlarıyla yönetim simulasyonları arasında farklı bir yere oturdu diyebiliriz oyun için. Bu tip oyunlar yapan yapımcılar sanırım hep aynı şeyler üzerinde durmuş olmaktan nihayet sıkılmışlar ki bu sefer kişisel girişimlere daha çok önem veren bir oyun yapmışlar. Ancak oyun şu an tam olarak hazır değil ve bütün bu güzel yanlarının dışında bazı eksiklikleri de mevcut. Mesela oyundaki müzik (çok önemli mi sizce?) ve kullanıcı arabirimi. Oyunun biraz da teknik özelliklerine değinirsek; Paraya çevrilmek için hazırda bekleyen uzay istasyonları, farklı istek ve ihtiyaçları olan 9 ayrı ırk, çalışmalarınızı yoğunlaştıracağınız oldukça geniş üretim binaları, yeni yaratıklar üretebileceğiniz biyoloji laboratuarı, diğer ırklarla iletişim kurabileceğiniz ve onları çeşitli görevlerde kullanabileceğiniz bir kontak ekranı, animasyonlarla zenginleştirilmiş tamamen 3d olan grafikler ve kamera sistemi. Gayet tatminkar olan bu özelliklerin üzerine şu an eksik olduğu söylenen kullanıcı arabirimi de eklendiği zaman sanırım bizi üzerinde oldukça oyalayan bir oyunla karşılaşacağız. Yapımcılarına göre oyun en geç 2001 sonuna doğru çıkacak. oyunu 2002'ye atmamak için ekip şu an vargücüyle çalışıyormuş.

☒Serkan

Evrenin en eğlenceli oyun sitesi yenileniyor!



6 NİSAN'DA

http://www.kamernet.com/gameshow

ST: BRIDGE COMMANDER

FİRMA: Activision
TÜR: Uzay Sim.
ÇIKIŞ TARİHİ: Mayıs 2000
Web: www.bridgecommander.com

Ders: Preview
Konu: Star Trek- Bridge Commander
Yapımcı: Totally Games
Yayıncı: Activision

Hazırlık Çalışmaları

1- Activision'ın Star Trek lisansıyla yaptığı kaç oyun biliyorsunuz? İki tanesinin adını yazınız.

2- Çevrenizde hiç uzay gemisi var mı? Araştırınız. Kaptanlarını okulunuza davet edip panel düzenleyiniz.

3- "MEG Uzay Yolu'ndan neden nefret ediyor? Yoksa bu konuda kötü bir çocukluk anısı mı var?" konusunu irdeleyen bir kompozisyon yazınız. Bir sayfadan kısa olmasın kırarım kafanızı.

Oyun

X-Wing serisi oyunlarıyla Star Wars hayranlarını memnun etmiş olan Totally Games firması, bu kez Star Trek için kolları sıvadı. Üstelik bu işte epey de iddialılar; Activision'la anlaştıklarından beri Uzay Yolu'yla yatıp kalkıyorlar, bütün Star Trek teknolojisini de hatmetmişler. Amaçları, bugüne kadar yapılmış en iyi Uzay Yolu simülasyonunu hazırlayabilmek.

Bridge Commander, her trekker'ın hayalini gerçeğe dönüştürecek: Galaxy ve Sovereign sınıfı gemilerin, tamamen 3 boyutlu olarak hazırlanmış köprülerinde, kaptan koltuğuna kurulup sağa sola emirler yağdırmak. Hikaye; rutin bir görev sırasında meydana gelen bir güneş patlamasıyla başlıyor. Gemimiz ağır hasar alıyor ve kaptanımız ölüyor. Geminin kumandası bize geçiyor ve bu esrarengiz olayı araştırmaya başlıyoruz.

Oyunun yoğunlaştığı nokta, gerçekten bir yıldız gemisinin köprüsünde olduğumuz hissini vermek. Köprüde emir verebileceğimiz ve gerekirse danışabileceğimiz subaylarımız var: Bilim subayı, mühendis, dümenci ve taktik subayı. Hepsinin de kendi kişilikleri ve özgeçmişleri olacak, gerekli gördüklerinde emirlerimize nazikçe itiraz etmeleri bile mümkün. Hatta gemi hasar aldığında köprünün sallanması, insanların konsolların üzerinden uçması gibi detaylar bile oyuna dahil edilecek.

Oyunun heyecan verici bir ayrıntısı, yapımcı firmanın "sesli komut sistemi" üzerinde çalışıyor olması. Oyunu hazırlayan ekipten Parker Davis, Microsoft'un Game Voice aletini kullanarak subaylara emir verebileceğimizi söylüyor (-di mi Parker abi? –evet). Emektar mikrofonumuzun bu iş için yeterli olup olmayacağı henüz belli değil, ama eğer bu işten alınlarının akıyla çıkarlarsa, bize mükemmel bir deneyim yaşatacaklar. Koltuğuma kurulup: "Warp hızı 6, gidelim!" emrini vermek kadar güzel bir olay düşünemiyorum (tamam aslında düşünüyorum canım, hayal gücüm o kadar da kısıtlı değil :)).

Savaş sahnelerini taktik subayımıza emirler vererek oynayabileceğimiz gibi, gemiye dışarıdan bakıp klavye ve fareyi kullanarak savaşmak da mümkün olacak. Bu özellik, her ayrıntıyla bizzat kendisi uğraşmak isteyen oyuncular için eklenmiş. Tabi ki oyunun tamamı 3D olacak ve screenshotlardan gördüğümüz kadarıyla, grafikler oldukça etkileyici, özellikle de hasar modellemeleri.

Doğal olarak, Bridge Commander sadece savaş üzerine yoğunlaşmayacak. Diplomasi de, Star Trek'de olduğu gibi, önemli bir rol oynayacak. Oyunun sekiz bölüm ve bunların alt görevlerinden oluşan hikayesi, vereceğimiz stratejik kararlardan büyük ölçüde etkilenecek. Cardassian, Romulan, Klingon ve Ferengi'nin yan sıra yeni bir ırk da oyunda yer alacak. Senaryoya katkıda bulunanlar arasında eski Star Trek yazarlarının da bulunması, sağlam bir hikaye olasılığını güçlendiriyor. Ayrıca, Kaptan Picard (Patrick Stewart) ve Kumandan Data (Brent Spiner) da oyun boyuca içinde yardım alabileceğimiz tanıdık simalar.

Bütün bunları yazarken bile epey heyecanlandığımı itiraf etmeliyim. Eğer Totally Games verdiği tüm bu vaatleri tutarsa, Bridge Commander nefis bir Star Trek klasiği olur. Aksi takdirde ofislerini başlarına yıkarım, haberleri olsun. :)

Okuduğumuzu Anladık mı?

1- Yazar, bu eserinde kime sesleniyor? Niçin?

2- Parker abi kimin nesidir? Nasıl yani?

3- Parçadaki kafiyeleri bulup sınıflandırınız (şaşırtma sorusu).

Tamam, şimdi kağıt kalem çıkarın bakalım, yazılı yapacam. Öyle bütün sene yatıp sınıf geçmek yok! Haylazlar sizi!

Artun

MUHABBETİN GERİSİNDE KALMAYIN

FRP VE MAGIC THE GATHERING SEVEN VEYA ÖGRENMEK İSTEYEN HERKES FRP&MAGİC'LE TANIŞSIN DİYE

10 SAYI BİR ARADA

10,700,000 TL YERİNE

SADECE 3,000,000 TL

TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE GÖNDERİLİR...

KAMER BASIN YAYIN REKLAMCI
VE DIŞ. TİC. LTD. ŞTİ
IHLAMURDERE CAD. AKEL İŞ HA
NO:2/5 BEŞIKTAŞ/İSTANBUL
TEL: 0212 260 37 76
FAX: 0212 259 07 91

HARD NEWS

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Hüseyin YEŞİLBAŞ
ghozy@gsmnet.com

GEFORCE 3

Ultra'sıydı, MX'iydi, DDR'ıydı derken Nvidia huzurlara yeni GeForce serisiyle zuhur etti. Evet karşınızda GeForce 3. Söz konusu çip; aklınızı bulandıracak, başınızı ağrıtacak pek çok yeni teknolojiyi beraberinde getiriyor. Ha, ne mi oldu sizin 1 ay önce bilmem kaç yüz dolara aldığınız Geforce 2 Ultra Mega Giga hede höt DDR grafik kartınıza? En basit anlamda pabucu dama atıldı. İnsanın çıldırası geliyor kardeşim, en yenisi diye alıyorsunuz siz daha eve gelip kartı bilgisayarınıza takmadan eskimiş oluyor. Bakın son bir sene içinde çıkan Nvidia grafik işlemci sayısı Counter-Strike patch dosyalarından daha fazla. Ya Counter-Strike'ı geliştiren kardeşlerimiz basiretsiz, ya da Nvidia firmasında klonlanıp paralel bağlanmış Einstein'lar çalışıyor. Bu tarzda konuşmamın sebebi aynı dertten muzdarip olmam. Hayır, upgrade gibi bir şansınız da yok, direk patlıyorsunuz böyle bir durumda.

Neyse gelelim yeni GPU'muzun teknik özelliklerine. Şimdi hafızanızdaki gereksiz 3D işlemci terimleri kısmında biraz daha yer açın, şöyle Antialiasing ve Texture & Lightning bölgeleri arasında bir yerde olsun mümkünse. İşe aşağıda ki terimi 20 kere tekrarlamakla başlayın.

nFiniteFX Engine: Bu terim teoride bir vertex'e (üçgeni oluşturan köşelerden herhangi biri, ki 3D objeler üçgenlerden oluşur) sonsuz sayıda efekt uygulanabilmesi anlamında kullanılıyor. Bu efektleri biraz açarsak, vertex'in koordinatlarının değişmesi, saydamlığı veya renginin deforme edilmesini sayabiliriz. Programlanabilir Vertex/Pixel Shaders ismi verilen bu özellik, GeForce 3'de donanım bazında işlenen efekt fonksiyonlarıdır. Tabii ki bu fonksiyonları üstün kılan şey, 3D donanımın, GPU'yu kullanan yazılım tarafından belirlenen fonksiyonları, donanım bazında işleme alması. En kısa manada 3D kartınızı oyunlarınızın belirteceği efektleri sanki kendi öz malıymış gibi rahatça kullanabilmesidir. Bunun işlemlerin hızını kökünden etkileyecek bir sistem olduğunu görmek için insanın Nvidia'da Einstein olarak çalışıyor olmasına gerek yok. Söz konusu efektin oyun içindeki sonuçlarını hayal etmek bile insanının başını döndürüyor. Tabii ki her yeni teknoloji gibi uygulamaya geçmesi biraz zaman alabilir. Bump Mapping'den sonraki en iyi atılım diyorum.

Lightspeed Memory Architecture: Sıradaki özelliğimiz çok da matah bir şey değil. Yeni GPU'nun CPU ile GPU arasındaki alışverişi en aza indirgeyip, düşük bir tempoda yüksek tazeleme frekansları sağlaması üzerine kurulu bir sistem. Bunu gerçekleştirmek için saygıdeğer GeForce 3 işlemcimiz, CPU'nun üzerinden yükü biraz daha alma yoluna gitmiş. Yani işini CPU'ya götürmeden kendi içinde halletme çabasını yükseltmiş. Bunun yanı sıra hafıza kontrol işlemcisi de oldukça gelişmiş. Sonuç; AGP portunda daha az trafik, daha detaylı grafik.

High-Resolution Antialiasing (HRAA): bakın bu söylediğime inanamayacaksınız belki ama şu anda piyasadaki herhangi bir grafik kartında tam ekran antialiasing özelliğini açtığınızda, 3D kartınız bunu gerçekleştirmek için hayatta duyabileceğiniz en kazma yöntemi kullanıyor. Ekranı kullandığınız çözünürlükten minimum iki kat büyüklükte render ediyor. Sonra bu görüntüyü kullanıp, antialias edilmiş görüntüyü yaratıyor. Yani tam ekran antialias özelliğini açtığınız anda GPU'nuz normal den iki kat daha fazla grafik çiziyor, o yumuşak görüntüyü oluşturmak için. Ben de saf saf hep iki ton arasında ki normali bulup, kenarları yumuşaklaştırıyorlar diye hayal ederdim. Mide bulandırıcı değil mi? İşte Nvidia firması yüzsüz deterjan reklamları gibi yeni tekniğini GeForce 3'de lanse ediyor (şimdi eskisinden daha beyaz derler ya reklamlarda, demek ki önceden o kadar da beyaz değilmiş yani, hatamızı yeni telafi ettik demeye geliyor bir nevi). Yeni sistemle yüksek çözünürlüklerde sıfır performans kaybıyla yüksek kalitede antialias uygulanabilecek. Aslında ta en baştan olması gerektiği gibi.

Yeni işlemciyle gelen 3D teknik terim fırtınası şimdilik bu kadar. Allah bunları son kullanıcıya açıklamak zorunda kalacak son satıcılara sabır versin diyorum. Ya da son satıcının dediklerini anlamaya çalışacak, son kullanıcıya.

LOGITECH 3D SPEAKER

Dust haritasında birebir kalmak nedir bilir misiniz dostlarım? Evet, işte böyle bir durumda kulaklarınızı da gözleriniz kadar iyi açmanız gerekir. Netekim bir gün Internet'de Counter-Strike oynuyoruz, Dust haritasındayız. Üst tüneldeyim, teketek kalmışız rakiple, bayağı da hasar almışım. Koşturuyoruz ortalıkta, ki birden ayak sesleri duydum. Duydum ama ayak sesleri önden mi geliyor arkadan mı belli değil. Hemen sırtımı duvara yaslayıp, dinledim sağ ve sol yanımı. Bu savunmasız durumumu ve zaman kaybımı telafi etmek için mühimmatı yenilemeye başladım. Siz deyin 1 saniye ben diyeyim 1 sene. Öyle uzun geldi ki o an bana stresten. Bilmezdim şarkıların bu kadar güzel, reload'ların bu kadar uzun olduğunu, bu dërde düşmeden önce. Keşke Quadrophonic bir kulaklığım olsaydı diye geçirdim içinden. Adam önümde mi, arkamda mı bu kadar strese düşmezdim ve şakağımda patlayan Desert Eagle'ı daha önce farkedebilirdim. Quadrophonic kulaklık diye birşey var mı yok mu onu da bilemiyorum tabii.

Ama şu anda tanıtacağım dörtlü Speaker seti, gerçekten hoşuma gitti ve oldukça ilginç özellikleri var. Logitech firmasına ait Soundman SR-30 Speaker seti, öncelikle alandan tasarruf etmek için dikey subwoofer sistemi kullanıyor. Oldukça estetik bir dizayna sahip sistemin en beğendiğim yanı ise uzaktan kumandasına kulaklık takabiliyor olmanız. Bu ufak ayrıntıyı çok kullanışlı buldum. Belki pil sarfiyatınız artabilir, o da bir negatif etken tabii. Yine de bu özelliğin gelecek için umut vaadettiğini söyleyebilirim. Başarılı bir atılım olmuş. Soundman, dört kanalın her biri için ayrı ayrı ses/bas şiddetini ayarlamanıza izin veriyor ve 30 W sürekli çıkış gücüne sahip. Az bir çıkış gücü gibi gözüküyor ilk bakışta. Ama oldukça tatminkar olduğunu söyleyebilirim. Bunun yanında siz de benim gibi apartman dairesinde kalıyorsanız, 1000 W'lık ses sisteminiz olsa ne yazar olmasa ne yazar. Biraz sesi açın bakın nasıl depikliyolar aşağıdan yukarıdan. Ayrıca 70 USD'lık fiyatı da sunduğu özellikler ve kalite göz önüne alındığında oldukça cazip geliyor doğrusu. Son olarak Quadrophonic (surround) kulaklık var mı yok mu bilmiyorum. Tamamen vücudumun aşşağı kesimlerinden salladığım bu terim ile ilgili birşeyler bilen varsa bir zahmet bana mail atsın, burada herkesle paylaşalım bu elzem cihaz hakkındaki bilgiyi.

Ayrıntılı Bilgi için: http://www.logitech.com/

JUKEBOX 6000

Gel vatandaş gel! Şu elimde görmüş olduğunuz Archos marka Jukebox 6000 MP3 Player teknolojonin son harikası olup, 100 saat veya 6000 dakika müzik kapasitesine sahiptir. Bakın, dokunun, hissedin. Gerçek bu abiler. Bu küçücük boyuta dünyayı sığdırmasından başka özellikleri de var Jukebox 6000'nin. Bakın alıyorsunuz bu aleti USB portundan bağlıyorsunuz ve taşınabilir harddisk olarak da kullanabiliyorsunuz. Tam 6 GB, mp3 parçalarınızın yanında dosyalarınızı da saklamanız mümkün. Bununla da bitmiyor, Jukebox 6000 hem PC hem Mac uyumlu, hem de sizi 8 saat idare edebilecek şarj edilebilir pillere sahip. Jukebox 6000'ni alıp hemen gitmiyorsunuz, bunu aldığınızda yanında 1 adet MusicMatch yazlımı, 1 adet USB port arabirimi, 1 adet stereo kulaklık ve hatta bir adette kılıf bedava. Evet vatandaş, 150 adet CD'yi yanınızda taşımaya son. Archos Jukebox 6000 geldi, MP3 Player ve taşınabilir Harddisk sorununuza kökten sonverdi. Bakın bu cihazı USB portunuza takıyorsunuz ve Windows Gezgini olsun Explorer olsun açıyorsunuz hooop, bir bakıyorsunuz Jukebox 6000 tıpkı bir Harddisk gibi kendine harf almış. Sürükleyip bırakıyorsunuz. İşte bu kadar basit. Bilgisayar açık ya da kapalı hiç farketmez. Jukbebox 6000'i her an takıp çıkarabilirsiniz. Bunca taşıdığı yüke rağmen bu teknoloji harikası cihazın ağırlığı sadece 290 gram. Dünyayı taşıyor bana mısın demiyor. Ben de istiyorum bi tane bundan. Alooo editör bey? Bak hiç duyuyor mu beni.

RAZER BOOMSLANG 2000

Mouse'unu seveceksin, onu hissedeceksin, bir bütün olacaksın onla Quake ya da Counter-Strike oynarken. Onu bir kuş gibi tutacaksın avucunun içinde, ne çok sıkıp öldüreceksin ne de az sıkıp kaçıracaksın. Evet, böyle devam et evladım. Çok yakında Clan'ımız da hakettiğin yere ulaşacaksın. Ve işte o zaman bu muhteşem mouse'u kullanmaya hak kazanacaksın; Razer Boomslang 2000. Şunun güzelliğine bak evladım, tamamen oyun amaçlı tasarlanmış. Avucuna oturmakla kalmıyor, elinin bir parçası haline geliyor. Üstelik 2000 dpi. Oha deme ustana, ayıp evladım. Bak USB portundan bağlanıyor, PS 2 versiyonu da var ama o sadece 1000 dpi. Performans ve hassasiyet istiyorsan USB versiyonunda ısrar edeceksin. Şu tuşlara bak hele, Allahım ne güzel dizayn edilmiş. Parmağın cuk diye oturuyor, sağa sola kaymıyor. Yüksek çözünürlüğü garantilemek için, bu şaheserin içinde normal mouse'larda olanlardan daha hızı çalışan bir chip kullanılmış. Dokun şu wheel'a bir kere hisset onu, ne kadar hassas farkettin mi? Evet biraz daha kendini geliştirirsen, antremanlarına 1000 dpi'lık olanla devam edebilirsin. Ondan sonra ver elini 2000 dpi. Ah ah ah. Aferin, çok sıkma dedim. :)

5 Ekim 1920

Sevgili günlük bugün ben Patrick Galloway! Askerlik arkadaşım ve hayatımı borçlu olduğum adam Jeremiah Covenant'dan bir mektup aldım. Beni en yakın zamanda evinde konuk olmam için bekliyormuş. Aynı zamanda başının belada olduğunu da yazmış. Bir okültist ve metafizik uzmanı olduğumdan beni çağırdığını yazıyor. Beni niye istiyor olabilir ki? Yoksa ölen babasının ruhunu çağırmamı mı isteyecek? Herhalde şaka yapıyor. Ama bu teklifi geri çevirmeyeceğim. Derhal oraya gitmek için hazırlıkları başlatmam gerekiyor.

14 Kasım 1920

Sevgili günlük bir gemide İrlanda'ya Jeremiah'ın malikanesine doğru ilerlemekteyim. Bugün Jeremiah'ın hayatımı kurtarmasının beşinci yıldönümü. Bu aynı zamanda benim bir metafizik uzmanı olmamı sağlayan o olayın olduğu günün de beşinci yıldönümü. Tam beş yıl. Tam beş yıldır Jeremiah beni aramıyor ve sanki doğa üstü güçlerin bir oyunuymuşcasına ona yardıma gidiyorum. Sis bastırıyor. Bu, karaya yaklaştığımız anlamına gelir. İçimdeki karamsarlık yavaş yavaş korkuya dönüşüyor. Ya gerçekten başı belada ise ya bu öylesine yaptığı bir şaka değilse. Her ne şekilde olursa olsun savaştan kalan eski ağır altı patlarım ve beş yıl önce bana özel güçlerim olduğu söylenerek verilen bu esrarengiz taş sayesinde her türlü zorluğun üzerinden gelebilirim. Hem en fazla ne olabilir ki? Her halde canı sıkılmış bir ruh kapıları açıp kapıyordur.

16 Kasım 1920

Bugün çok şey oldu günlük. En başta yaralandım. Jeremiah'ın başındaki bela benim düşündüğümden de fazla imiş. Bir kaç saat önce malikaneye vardığımda ilk dikkatimi çeken şey malikanenin sanki içinde kimse yaşamıyormuş gibi bakımsız olduğuydu. Bir hizmetçi bana Jeremiah'ın kimseye güvenmediğini ve bir çok kişiyi işten attığını, bir çoğunun da burada olan garip olaylar yüzünden ayrıldığını, bu yüzden de malikanenin tamamının bakımını yapabilecek yeterli hizmetçi olmadığını söyledi. Zaten korkunç olan ortam bir de etrafta olabildiğince az insanla daha da korkunçlaşıyor. Her neyse Jeremiah beni karşılayacağına veya en azından oturma odasında bekleyeceğine, ki bir beyefendiye bu yakışırdı, beni yatak odasında karşıladı. Bunun nedenini onu görür görmez anladım. Derisinin rengi neredeyse bir cesedinki kadar beyazdı ve konuşurken zorlanıyordu. Tam oturmuş beni neden çağırdığını konuşurken alt katlardan bir çığlık geldi. Onu orada yalnız bırakmak zorunda kaldım ve aşağıya inmek için yola koyuldum. Merdivenlerde ise sorunun kaynağını gördüm veya gördüğümü sandım. Jeremiah'ın kardeşinin hayaleti. Tamamen kendi halinde hareket ediyordu. Bağıran hizmetçiyi bulmak için yoluma devam ettiğimde başka bir hayalet ve köpek benzeri kocaman pençeli bir kaç yaratığa rastladım. Bu

Can KANTARCI - ckantarci@kamernet.com
Bleda Hacıalihafız - bleda@kamernet.com

CLIVE BARKER'S UNDYING

TAM ÇÖZÜM - Bölüm 1

hayalet beni farketti ve sanırım onun kontrolü altında olan bu yaratıklar üzerime saldırdı. İşte burada yaralandım. Eski dost altı patlarım yanımda olmasaydı sadece bir yara ile kurtulabileceğimi hiç sanmıyorum. Hizmetçinin cesedi de bunu kanıtlıyor zaten. Jeremiah ile hizmetçi, hayaletler ve yaratıklar hakkında konuşmak ve en kolay yolun buradan ayrılmak olduğunu söylemek için yanına gittim. Fakat öğrendiklerim karşısında korkum daha da arttı. Jeremiah çocukken yaptığı bir hata yüzünden tüm ailesi üzerine bir lanet salmıştı ve dört kardeşi tek tek ölmüştü. Şimdi de kendi ölümlerine neden olduğundan dolayı Jeremiah'ı almaya gelmişlerdi. Bu adam zamanında beni kurtarmıştı ve şimdi de ben onun bir avuç cehennem zebanisi ve ucube tarafından öldürülmesine karşı çıkacağım. İki - üç tane köpek ve daha doğru dürüst ölmesini bile bilmeyen bir kaç ruh beni durduramaz. Beni durdurabilecek bir tek şey varsa o da içimdeki korkudur ve kahretsin ki o da bana şu anda sadece "arkana bakmadan kaç" diyor.

İçimizdeki korku. İçimizde olan ve bilinmeyene duyduğumuz korku. Gerçekten de sırf bu korku yüzünden bir çoğumuz bu güzel oyundan yeterince zevk alamayacak. Electronic arts tarafından yapılan ve piyasaya sürülen bu oyun ülkemize de Aral ithalat tarafından getiriliyor. Bu da demek oluyor ki oyunu orjinal alma şansına sahibiz. Zaten son çıkan telif hakları yasasından sonra kopya oyun gibi bir şeyi Türkiye'de pek görebileceğimizi sanmıyorum. Yanlış anlaşılma olmasın, Game-Show olarak biz orjinal oyunu sonuna kadar destekliyor kopya oyunu da köstekliyoruz :). Telif hakları yasasının bence tek kötü yanı Türkiye'de hakları satın alınmamış şirketlerin oyunlarının (Örnek vermek gerekirse İnterplay'in yeni çıkan oyunu Fallout: Tactics.) bir süre Türkiye'ye giremeyecek olması. Bu da bazı oyuncuları oyunları internetten sipariş etmeye ve zaten Türkiye'deki fiyat standartlarının üzerindeki bir fiyattan satılan oyuna ekstradan bir de posta masrafı ödemeye zorluyor. (Örnek: Fallout: Tactics 50$ +posta ücreti.) Her neyse Türkiye'deki oyun piyasasının olabildiğince çabuk gelişmesi dileğiyle asıl konumuza geri dönelim. Oyunumuz bir Alone in the Dark veya bir Resident Evil tadında. Tüm oyunu her köşeden bir yaratık fırlayacakmış veya her an kafanız kopacakmış hissi ile oynuyorsunuz. Grafiksel ve sessel olarak mükemmel bir ortam hazırlanmış ve bu şekilde oyuncu maksimum seviyede geriliyor. İçinde bulunduğunuz ortamlar her zaman loş ve hatta zifiri karanlık. Işıksızlık ve devamlı olarak gelen çeşitli çığlık veya yağmur gibi sesler sayesinde oluşturulan mistik ortam yüzünden iki adımda bir arkanıza bakar buluyorsunuz kendinizi. Bu mistik ortamın oluşmasında tabiki en büyük pay kullanılan Unreal motoru. Motor sayesinde malikane ve karakterler neredeyse gerçek gibi yapılmış. Oldukça modifiye edilmiş bir unreal moturunun kullanıldığı oyunda dikkat edilmesi gereken bir nokta ise daha önce q3 motoru ile yapılmış oyunlarda gördüğüm bir kaç ayrıntı ve efektin bu oyunda da bulunması. Her ne kadar resmi olarak oyunda q3 motorundan yararlanıldığı açıklanmamış olsada ben programcıların en azından q3 ten bayağı esinlendiklerini düşünüyorum.

Ortamlar, renk paleti, küçük ışıklandırma efektleri bayağı bir q3 motorunu anımsatıyor bana. Q3 motorundan yararlanıldığını düşünmemi sağlayan bir nokta ise yuvarlak cisimlerin neredeyse hatasız olarak çizilmiş olması. Hak verirsiniz ki bir cisimi ne kadar yuvarlatırsanız o kadar çok nokta kullanmanız gerekir ki bu da o kadar yüksek işlem gücü demektir. Az işlem gücü ile maksimum noktayı koymanıza olanak veren tek motor da q3 motoru olduğundan yuvarlak objeler çok kolay kullanılabiliyor bu motorla.

Seslendirmeler ise daha bile iyi yapılmış. Devamlı yağan yağmurun ve şimşeklerin sesleri, kana bastığınızda ayağınıza yapıştığını hissettiren ses ve yaratıkların ulumaları gibi sesler kulaklarınız ile hoparlörler arasında direk bağlantı kurmanızı sağlayacak. Boş bir koridorda yürürken bir anda arkanızdan gelen ufacık bir ses ile kalbiniz güm güm atmaya başlayacak. Dışarıdaki şimşeğin sesi sizin evin neresinde olduğunuza göre değişecek. Mesela siz seradayken cam tavana vuran yağmur damlaları ve camı titreten şimşeğin sesi birleşince kafanıza çekiç inmiş gibi olacaksınız. Ama o gürültüde aynı zamanda arkanızdaki karanlıktan çıkmakta olan yaratığın tıslamasını da ayırt edebileceksiniz. Oyundaki silahların sesleride mükemmel yapılmış. Altı patlarınızı doldururken merminin sürtündüğünü hissedeceksiniz. Aynı mermi hedefine giderken sarsılacaksınız. Tırpanınızı sallarken önce havanın yırtıldığını daha sonra parçalanan etin ve etrafa sıçrayan kanın sesini duyacaksınız. Seslendirmelerin bu kadar mükemmel olması müzik minimumda tutularal sağlanmış. Zaten bence de kasvetli bir köşkte gezinirken oyunda nasıl bir müzük çalarsa çalsın atmosferi bozardı. Oyunun sadece bazı önemli noktalarında aynı Half - Life'da olduğu gibi kısa bir müzik giriyor ve atmosferi biraz daha yoğunlaştırarak görevini tamamlamanın verdiği heyecanla gidiyor. Hazır atmosfer demişken hemen o konuya da eğilelim biraz. Oyunun tamamı atmosfer. Her an tempo korunuyor. Bir an bile "Oh rahatladım, kurtuldum" diyemiyorsunuz. Hayatımda bu kadar yoğun atmosfere sahip bir oyun daha görmedim (Aslında Amiga'da çok vardı ama.). Adamlar becerebilseymiş çürümüş ceset kokusu bile alabilecekmişsiniz neredeyse. Oyunun atmosferinin kesildiği tek nokta yüklemeler sırasında oluşuyor. Oyunun haritaları oyun performansının artması amacıyla biraz küçük tutulduğundan dolayı bu yüklemeler normal bir oyundan daha sık oluyor. Yani oyunumuz neredeyse bir kaç odada bir yükleme yapıyor. Fakat gene bir kaç odalık bir bölümü yükleyeceğinden bu yüklemeler çok kısa sürüyor. Fakat genel olarak bu yüklemelerin sık olması bir süre sonra insanın canını sıkmaya başlayabiliyor. Fakat en azından gene unreal motoru ile yapılmış olan Deus Ex'te olduğu gibi bölüm aralarında gidip bir kahve içmek zorunda kalmıyoruz.

Oyunun çok güzel olduğunu daha fazla belirtmeme gerek yok sanırım. Bu ay alacağınız ilk oyun bu olsun. Şimdi sizleri tam çözümle baş başa bırakıyorum:

TAM ÇÖZÜM - BÖLÜM 1

The Covenant Estate
Objective: Jeremiah Covenant kankayla buluşma

Malikane girişinin soluna yürüyün ve bahçıvanla konuşun. Size pek yararı olmayacak. Gel'ziabar taşını alın ve girişin yakınlarına yürüyün. Parıldamaya başladığında scrye büyüsünü kullanarak yukarıdaki asılı zuhuru görün. Gerçekleşecek şeylerin bir habercisi olabilir bu. Klasik bir oyun zımbırtısı da olabilir.

Sayfa dibinde korku, heyecan ve dehşet fırtınası

Başlarken...

1. Grup Bakir Erkekler: Can, Ali, Artun. Amaçları: Amatör Ruh'u bulmak
2. Grup Şaşkınlar: Bleda, Elektra ve Prenses Emrecan. Amaçları: Amatör Ruh ve bakir erkek kanı bulmak
Polat: Bilge. Amacı: Entrika, alavere daladavere, hile, düzenbazlık (bilgeye bak!),
Meg: Canavar. Amacı: Yok.
İrem: Sürekli, durmaksızın anlatan. Amacı: Gevezelik

Kutu 2

1. Grup kendini Kamer diyarında dolaşıp duran amatör ruhu bulmaya adamıştır. Fakat bu amatör ruha sahip olabilmeleri için Meg'in kesik kafası ile oyulmuş gözlerine sahip olmaları gerekmektedir. 2. Grup ise baş yüce büyücü prensesleri Emrecan'a bakir erkek kanı sunabilmek için 1. Grubu yok etme amacını gütmüşlerdir. Dehşet ve grotesk ve gotik bir kovalamaca başlamış ve kontrolden çıkmıştır. Meg'in ise hala bir amacı yoktur.

Her şey olabilir. Malikane kapısına yaklaşın. Etrafta dolaşırken farelere dikkat edin, az da olsa damage verebiliyorlar.

İçeri girdiğinizde hizmetçiyle konuşun. Kısa bir konuşmadan sonra sizi Jeremiah'ın odasına götürecek. Merdivenlerden çıkın ve koridorlardan geçin. Hareket ettiğiniz esnada bir çift ruh göreceksiniz. Holün sonundaki kapıya yürüyün ve health pack'i alın. Holün sonuna yüzünüz dönükken solunuzda kalan kapıya gidin ve buradan içeri girin. Jeremiah'la konuşurken aşağı kattan yüksek bir ses konuşamanızı bölecek.

Objective: Aşağı kattan gelen iniltiler

Evin girişine dönün. Hizmetçinin kullandığı adımları takip edin bunu yaparken. Aşağı kata gidin ve diğer bölüme giden kapıyı açın. Sağdaki kapıdan girin ve hayaletle konuşun. Masadan da revolver cephanesini (ben bunu bir yerlerden hatırlıyorum ama) alın. Holün sonuna yürüyün ve soldaki kapıyı açın. İçerdeki health pack'i alın. Odanın diğer tarafını araştırın ve aynanın yanındaki cephaneyi alın. Aynanın solunda kalan hole girin. Burada oyundaki ilk yaratık karşılaşmanızı yaşayacaksınız. Bu da howler. Howler'lar acaip hızlılar, o yüzden bunları uzak mesafeden halletmek mantıklı. Fazla yaklaşmalarına izin vermeden iki howler'ı da halledin ve köşeyi dönün (ehe). Köşedeki cephaneyi ve health'i alın.

Önünüzde daha howler var ve yol da bayağı karanlık. Yine scrye büyüsünü kullanarak yolunuzu aydınlatın. Bu sayede howler'ları da görebilecek ve vurması daha kolay hale gelen bu mahlukatları da halledebileceksiniz. Howler'ları halledin ve aşağıya inerek bir kısım howler'ları daha öldürün. Bir yandan ateş ederken bir yandan da geri çekilin ki, daha kolay vurma şansınız olsun.

Spiral şekilli merdiveni çıkın. Jeremiah'ın kapısının yanındaki howler'ı da öldürün. Odaya girmeden önce sağa dönün ve boş kütüphane içindeki Joseph's Note adındaki kitabı alın. Jeremiah'ın odasına dönün ve aşağıdaki olaylar hakkında bu şaşkınla konuşun.

Objective: Covenant sülalesinin lanetinin ardındaki sır

Önünüzdeki scroll'u alarak bir büyü daha kazanın: Ectoplasm. Masadaki cephaneyi de alın ve odadan çıkın. Sağdaki merdivenlerden aşağıya inin ve bir videomsu tarafından kesilene kadar yürüyün. Bu da butler, size Lizbeth'in odasının kırılıp geçirildiğini söyleyecek.

Objective: Lizbeth Covenant bacının odasını bulun

Karanlık koridorlardan geçiyorsunuz, bir yandan da butler'ı izliyorsunuz. Sonunda Lizbeth'in odasına gireceksiniz. Daha fazla bilgi elde etmek için içerideki hizmetçiyle konuşun. Covenant ailesinin bir üyesi olan Lizbeth'i araştırmak için işe koyulacaksınız. Odayı araştırın ve resmin yanındaki scrye büyüsünü kullanın. Diğer odadan günlüğü alın ve banyoyu da güzelinden bir health pack için araştırın (banyo yatak odasının hemen bitişiğinde). Lizbeth'in odasından çıkın ve hol boyunca devam edin. Holün aşağısındaki howler'lara da dikkat edin (bir kısmı da Lizbeth'in odasında arkanızda). Holün sonuna kadar yürüyün ve bir sonraki alana doğru ilerleyin.

Objective: Bir bahçe-î sada eyledim bu mah-ı güzârda

Merdivendeyken soldaki kapıya girin ve sola gidin. Revolver mermilerini ve bunların yanında Evaline'ın mekbunu alın. Buradaki odaya girin ve içerideki health pack'i alın. Revolver'ınızı ve ectoplasm kombinezonunuzu hazırlayarak dışarıdaki howler'ları def edin. Yatak odasına girin (şu anki odanın hemen karşısında) ve howler'ı gebertin. Yataktan Joseph'in mektubunu alın. Merdivenlerden aşağıya inin ve aşağıda merdivenlerin hemen arkasındaki howler'ları görün. Revolver ve ectoplasm combo'nuz yine hazır olsun zira bu sefer biraz zorlu geçecek. Howler'ları hallettikten sonra merdiven ardındaki alanı araştırın ve hizmetçinin yanındaki anahtarı alın. Odadan içeri girin ve sağa dönün (merdivenlere yüzünüzü dönmüşken). Sonda, soldaki kapılara gidin ve sol taraftaki kapıdan girin (nasıl ya). Sağdaki kapıyı açmak için üzerine yürüyün ve health pack'i alın. İlerideki yemek odasına girin. İleri gidin ve sonra sağa dönün. Ardından bir sola dönüş ve tekrar sağa dönerek mutfağa gelin. Mutfağın içinden de health pack'i alın. Hizmetçiye doğru ilerleyin, size doğu kanadının anahtarını verecek.

Objective: Otto Keisinger'dır hizmetçide tercihim, başka anahtar tanımam

Yemek odasına dönün ve revolver'ınızı (akabinde neyinizi? evet? ectoplasm'ınızı tabi ki. tebrikler) hazır edin yaklaşma esnanızda. Kapı çıkışında bir hayalet belirecek ve size abuk sabuk şeylerle ateş edecek. Geri çekilin ve bir de howler saldırısına hazırlanın. Üzerinize gelen howler'ları defedin (defeat? ehm) ve önünüzdeki çıkışa doğru ilerleyin. Önünüzde bir kapı açılacak, buradan girin ve kütüphane içindeki hayaleti görün. Ona yaklaşın ve etrafta dolaşırken onu gözleyin. Bir kitap kapacak ve onu görebileceğiniz bir yere bırakacak.

Kütüphaneden çıkın ve koridor boyunca, karşınıza howler'lar çıkana dek ilerleyin. Sol tarafa, Büyük Resim Salonu'na doğru gidin. Öbür taraftaki kapıdan çıkın (burada doğu kanadı anahtarı kullanılacak). Kapıya, sağa doğru gidin ve merdivenlerden aşağıya inerek önünüzdeki kapıya ulaşın. İçeri girin ve oradaki hizmetçiyle Bethany hakkında konuşun. Gel'ziabar taşlı resme yaklaşın ve scrye kullanarak yeni resimde farkedilir bir değişiklik bulun. Masanın üzerinden Bethany'nin yazdıklarını alın.

Çıkın ve sağdaki kapıya gidin ama howler'lara dikkat edin. Koridor boyunca yürüyün ve sağdaki kitabı görün. Aaron'ın da mektubunu alın. Zırh takımları arasındaki koridor kapısına dönün (yüzünüz mektubun bulunduğu yere bakacak). Kapıyı açın ancak girmeyin. Yukarı bakın ve tavanda asılı olan howler'ları görün. Eğer onlara ateş ederseniz, size saldıracaklar. Yine revolver ve ectoplasm combo'nuzu kullanarak bu gençleri halledin.

Holün aşağısına yürüyün ve cesede, sola doğru gidin. Merdivenleri çıkın ve sondaki kapıya girin. Oyun odasına giden kapıdan geçin. Aural bir deneyim için scrye kullanın. Odayı araştırın, bir health pack ve oyun odası günlüğünü bulun. Çıkın ve holün soluna gidin. Buralarda howler'lar fink atıyor. Kapıya ilerleyin ve şapele girin.

Merdivenin ardındaki soldaki girişten gidin. Yukarıdaki bölümdeki anahtarı farkedin. Merdivenleri çıkın ve zıplayarak peder anahtarını alın. Sağdaki odaya girin. Health pack'i alın ve sağdaki kabinin üzerinde peder anahtarını kullanın. Cephaneyi ve trap'leri alın (yani? hiho). Anında bir sesler vesaireler duyacaksınız. Hayalet keşişler sizin izinsiz yere girdiğinizi farkettiler ve şimdi de pederin odasına hücum ediyorlar.

Keşişleri görmek için scrye

Kutu 3

Bu sırada hile ve düzenbazlık ile yanıp tutuşan Polat korkunç planlarını uygulayabilecek zavallı 3 kişiden oluşan 1 Grup aramaktadır (bak bak bak). Polat'ın ilk grubu seçmesini istiyorsanız kutu 4'e, ikinci grubu seçmesini istiyorsanız kutu 5'e gidiniz. Eğer Meg'i seçmesini istiyorsanız kutu 6'ya gidiniz.

Ödülsüz süper kare bulmaca (korku teması da var!)

Soldan sağa: 1- Bir adaya düşseniz yanınıza alacağınız 3 şeyden ikincisi - herhangi bir harf ama güzelinden. 2- en korkunç ve en asil yaratık korku filmi afişi - Stratejik bir harf. 3- Bir adaya düşseniz yanınıza alacağınız ilk şey, böyle toynakları var hani - Ünlü at hırsızı - köpek kancığına verilen isim. 4- bir harf ama sessiz - 1960'da parçalanarak can veren meşhur Zombi tarihçisinin adı ve soyadı (evet 3 harf ne var?). 5- Bir harf ama dikkatli olun - Mezardan çıkıp taze insan eti yiyen ve yavaş olmalarına rağmen ne kadar hızlı kaçarsanız kaçın yinede sizi yiyebilen yaratıklara verilen isim. 6- Boş karelere kafanıza göre harfler koyun ama en az bir tanesi sesli olsun. 7- Boş karelere sayılar koyun ama hepsi asal sayı olsun. 8- Bir harf koyun ama anlamlı olsun - turuncu kareye öyle bir harf koyun ki aşağıdan yukarıya ve sağdan soldan okunduğunda pi sayısını versin (çözene araba veriyoruz) - Çekoslovakya da bir ilçe ismi

Yukarıdan aşağıya ya da aşağıdan yukarıya: 1- Drakula'nın ölürken çıkardığı ses - Bir harf ya da sayı; pek önemi yok. 2- Anlamsız bir cümle öbeği - Sri Lanka meclisine verilen ad - Bahama adaları plakası. 3- Bir nota ama ahengi olsun - bir harf ama daha önce koymuştunuz zaten. 4- 'Millet gider aya biz gideriz yaya'da ki aya (yazın işte kıyak yapıyorum) - Zırtapoz hortlak adlı eserin sahibi ünlü dehşet edebiyatçı. 5- "Bunu yazan tosun okuyana kosun"daki Tosun'un gerçek ismi - Bir harf ama arapça olsun - Burayı zaten yapmıştınız. 6- Bir harf ama güzel ve sessiz olsun - "Aptal Tarantulalar" filminin çeken şaşkın yönetmenin ismi. 7- Bir harf ama küçük olsun - Kurt adam filmindeki final sahnesinde görülen bankanın ismi - Çekoslovakya da başka bir ilçe ismi. 8- "Ekinler geldi dize kadar / Bu akşam gel bize kadar / Sana bir şey göstereyim / ....." noktalı yere gelmesi gereken son cümle (kareler yetmeyebilir kısaltın :) - Bir harf ama öyle bir harf olsun ki soldan sağa okunduğunda Çekoslovakya'nın bir ilçesi çıksın (ehehe).

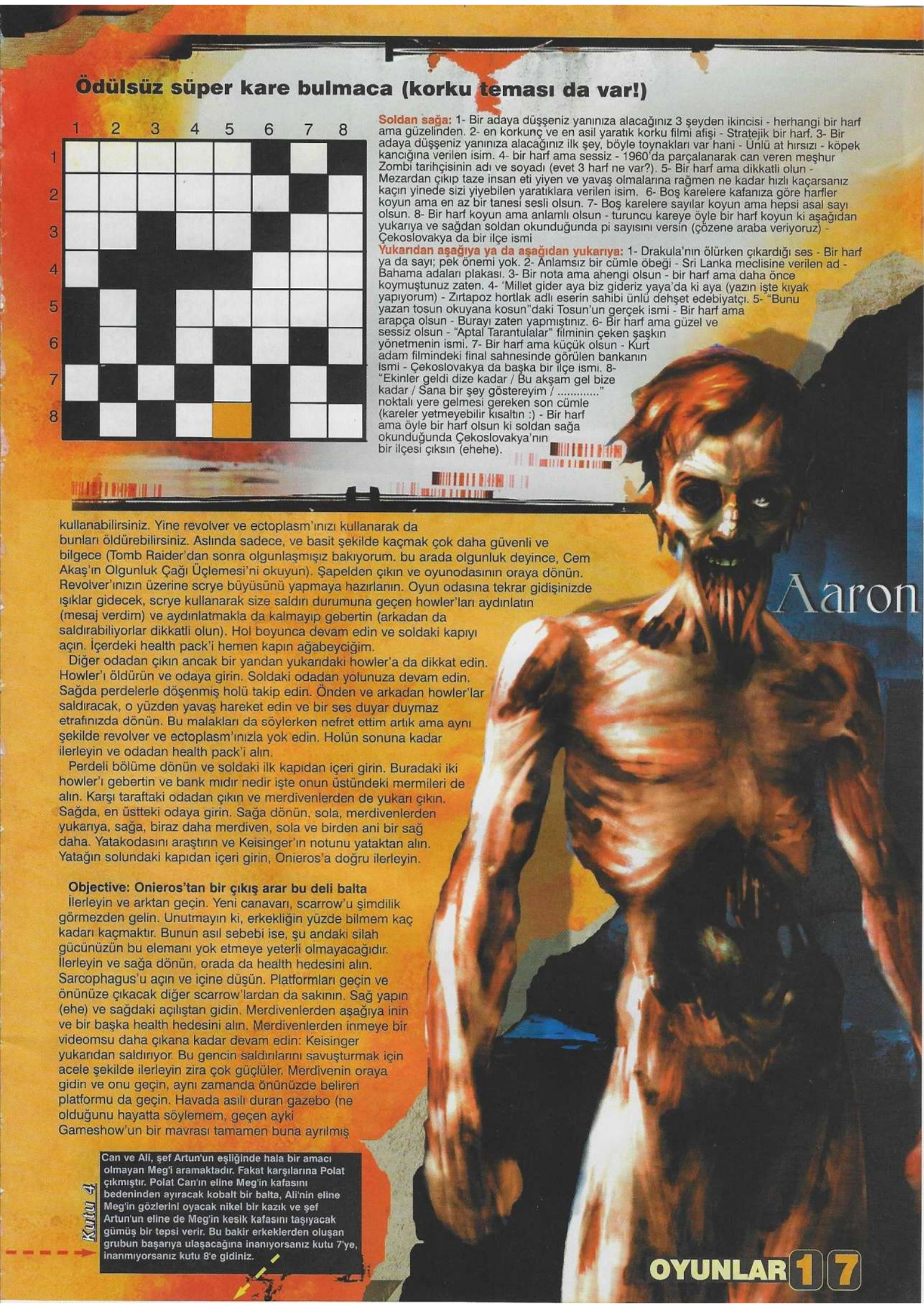
kullanabilirsiniz. Yine revolver ve ectoplasm'ınızı kullanarak da bunları öldürebilirsiniz. Aslında sadece, ve basit şekilde kaçmak çok daha güvenli ve bilgece (Tomb Raider'dan sonra olgunlaşmışız bakıyorum. bu arada olgunluk deyince, Cem Akaş'ın Olgunluk Çağı Üçlemesi'ni okuyun). Şapelden çıkın ve oyunodasının oraya dönün. Revolver'ınızın üzerine scrye büyüsünü yapmaya hazırlanın. Oyun odasına tekrar gidişinizde ışıklar gidecek, scrye kullanarak size saldırı durumuna geçen howler'ları aydınlatın (mesaj verdim) ve aydınlatmakla da kalmayıp gebertin (arkadan da saldırabiliyorlar dikkatli olun). Hol boyunca devam edin ve soldaki kapıyı açın. İçerdeki health pack'i hemen kapın ağabeyciğim.

Diğer odadan çıkın ancak bir yandan yukarıdaki howler'a da dikkat edin. Howler'ı öldürün ve odaya girin. Soldaki odadan yolunuza devam edin. Sağda perdelerle döşenmiş holü takip edin. Önden ve arkadan howler'lar saldıracak, o yüzden yavaş hareket edin ve bir ses duyar duymaz etrafınızda dönün. Bu malakları da söylerken nefret ettim artık ama aynı şekilde revolver ve ectoplasm'ınızla yok edin. Holün sonuna kadar ilerleyin ve odadan health pack'i alın.

Perdeli bölüme dönün ve soldaki ilk kapıdan içeri girin. Buradaki iki howler'ı gebertin ve bank mıdır nedir işte onun üstündeki mermileri de alın. Karşı taraftaki odadan çıkın ve merdivenlerden de yukarı çıkın. Sağda, en üstteki odaya girin. Sağa dönün, sola, merdivenlerden yukarıya, sağa, biraz daha merdiven, sola ve birden ani bir sağ daha. Yatakodasını araştırın ve Keisinger'ın notunu yataktan alın. Yatağın solundaki kapıdan içeri girin, Onieros'a doğru ilerleyin.

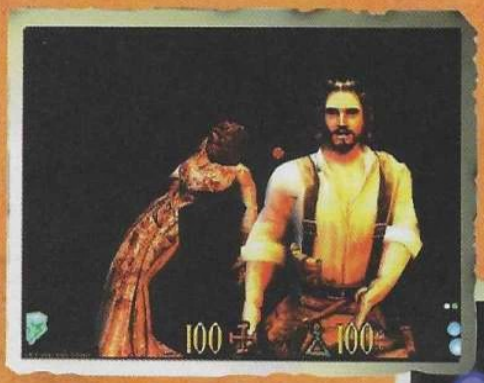
Objective: Onieros'tan bir çıkış arar bu deli balta

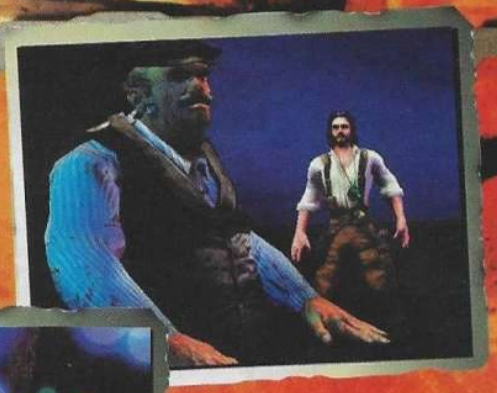
İlerleyin ve arktan geçin. Yeni canavarı, scarrow'u şimdilik görmezden gelin. Unutmayın ki, erkekliğin yüzde bilmem kaç kadarı kaçmaktır. Bunun asıl sebebi ise, şu andaki silah gücünüzün bu elemanı yok etmeye yeterli olmayacağıdır. İlerleyin ve sağa dönün, orada da health hedesini alın. Sarcophagus'u açın ve içine düşün. Platformları geçin ve önünüze çıkacak diğer scarrow'lardan da sakının. Sağ yapın (ehe) ve sağdaki açılıştan gidin. Merdivenlerden aşağıya inin ve bir başka health hedesini alın. Merdivenlerden inmeye bir videomsu daha çıkana kadar devam edin: Keisinger yukarıdan saldırıyor. Bu gencin saldırılarını savuşturmak için acele şekilde ilerleyin zira çok güçlüler. Merdivenin oraya gidin ve onu geçin, aynı zamanda önünüzde beliren platformu da geçin. Havada asılı duran gazebo (ne olduğunu hayatta söylemem, geçen ayki Gameshow'un bir mavrası tamamen buna ayrılmış



Kutu 4

Can ve Ali, şef Artun'un eşliğinde hala bir amacı olmayan Meg'i aramaktadır. Fakat karşılarına Polat çıkmıştır. Polat Can'ın eline Meg'in kafasını bedeninden ayıracak kobalt bir balta, Ali'nin eline Meg'in gözlerini oyacak nikel bir kazık ve şef Artun'un eline de Meg'in kesik kafasını taşıyacak gümüş bir tepsi verir. Bu bakir erkeklerden oluşan grubun başarıya ulaşacağına inanıyorsanız kutu 7'ye, inanmıyorsanız kutu 8'e gidiniz.





bir halde, işte dikkatli okuyucular işte amatör ruh) tadındaki yapıya girin. Tibet savaş topunu alın. Bu silah howler'lara ve özellikle scarrow'lara karşı oldukça etkili. Silahın durduğu yerde olan delikten atlayın. Bu atlayış sizi aynen malikaneye geri ışınlıyor.

Hizmetçi cesedinin yanındaki bahçe anahtarını alın. Kapıya yaklaşın ve akabinde kilitli olduğunu görün. Scarrow'lar ortaya çıkacak; ya kaçın ya da aslanlar gibi yeni aldığınız savaş topunuzla vuruşun. Geri gidin ve bitişikteki odaya giden bir delikten sürünerek geçin. Burada da hala emniyette değilsiniz çünkü scarrow'lar var. Eğer mümkün olursa, deliğin üstündeki health pack'i almayı ihmal etmeyin.

Sola gidin ve odanın solundaki çıkış kapısını görün. Koridor boyunca koşun ve çıkış kapısına kadar da durmayın. Önünüzdeki scarrow'la top yardımıyla dövüşün ya da soldaki merdivenlerden aşağıya inin. Sağa gidin, kapıya ulaşın ve açın. Hemen perdeli koridor boyunca koşun ve sondaki health pack'i alın. Scarrow'ları başınızdan savmaya dikkat edin çünkü bunların hem tamamını öldürmeye çalışıp hem de sağlığınızdan ödün vermemek tek kelimeyle imkansız (Emrecan yapar o ayrı, Emrecan Cakir's Untrancing). Kapıdan geçin ve sola giderek bir sonraki kapıya gidin. Merdivenlerden yukarı çıkın ve sağdaki ilk kapıyı açın.

Şimdi içinde perdeler olan diğer holdesiniz. İleri gidin ve sağınızı kontrol edin çünkü bir health pack bulacaksınız. Sola gidin ve etraftan sağa giderek kapıya. Sağa gidin ve merdivenden yukarı çıkarak diğer kapıya gelin. Basamakları takip edin ve açık kapıdan içeri girin. Merdivenlerden aşağıya inin. Bir çok kapı grubundan (mobilya grubu der gibi bu nedir ya) geçin. Sağda, havada asılı duran Aaaron'ın hayaletini görün (kendisi bir anfi tadında bir şey koruyor, şu anda alacak durumda değilsiniz).

Sonraki kapıya gidin ve holü takip edin. Bir videomsu etrafınızdaki kapıların kapandığını gösterecek. Çıkışı açabilmek için scarrow'larla savaşmak zorundasınız. Bu elemanları yine başınızdan defetmek için tibet savaş topunuzla kombine edilmiş ectoplasm'ınızı kullanın. Çıkış kapısından gidin ve önünüzdeki aynaya atlayın. Health pack'i alın ve bu odanın içindeki kapı yardımıyla buradan çıkın. Dairesel bir odaya gelmiş olacaksınız.

Odanın kıyısı boyunca yürüyün ve bütün meşaleleri yakın. Bunun sonucunda odanın merkezinde bir scroll belirecek. Scroll'u alın ve bir yeni büyü daha öğrenmiş olun: Dispel. Aynadan tekrar dönün ve düzgün yolu bloke eden büyülü yeşil bariyeri bu büyüyü etkisiz hale getirme manasına gelen dispel'i kullanarak ortadan kaldırın. Odadan geçin ve sağa dönün. Ardından sola dönerek açılması için hizmetçinin anahtarına ihtiyaç olan kapıya gelmiş olun.

Açık odaları gümüş kurşunlar, kurşunlar ve bir de health pack bulabilmek için delicesine araştırın. Çıkın ve sola dönün. Soldaki sağır garsonu farkedin. İçeri giriverin. Anında gidecek. Sürünerek mutfağa gidin ve ardından sağa yönelin. İki howler var buralarda, dikkat edin. Cesedin solundaki odaya girin ve buradan da şarap mahzenine inin. Biraz daha howler'larla takışın. Buradaki health'i alın bir de.

Sisler arasında duran basamakları aşağıya doğru takip edin. Soldaki howler'ı öldürün, ardından da molotov kokteyllerini alın. Burası çok karanlık o yüzden yine etrafı aydınlatmak için klasik olarak scrye büyünüzü kullanın. Sağdaki su dolu alana gidin, burada iki tane de howler var. Tahta sandık içindeki health pack'i ve kurşunları havada kapın. Mutfağa dönün. Mutfaktan çıkmak için bahçe kapısından çıkın. Groundskeeper'a gidin ve kendisine Lizbeth hakkında şeyler sorun, böylece yeni bir objective'iniz olacak. Kapıya gidin, o size açacak, böylece bir sonraki bölüme doğru süzüleceksiniz.

Objective: Mozolelerde aradım biricik aşkımı kovenant kovenant

Mozoleye yürüyün ve kapalı kapıya doğru sola dönün. Lizbeth burada durmakta ve sizi de

Kutu 5

Şaşkın grup, seksi prensesleri Emrecan'ın direktifleri doğrultusunda avlarına başlamışlardır. Tek istedikleri üç bakir erkek bulmaktır. Fakat karşılarına Polat çıkmıştır. Polat gruba bakir erkekleri avlamaya yarayan üç adet uranyum flüt verir. Bu flüdün işe yarayacağına gönülden inanan şaşkın grubun başarıya ulaşacağına inanıyorsanız kutu 7'ye, inanmıyorsanız kutu 8'e gidiniz.

Silahlar ve Büyüler...

Undying Silahlar

Gelziabar Stone: Kullanıldığında büyülü ışınlar çıkartıp, kodu mu oturtan bir shockwave salıyor ve düşmanı geriye fırlatıyor. Düşmanı bir süre afallattığı sırada size silah yada büyü değiştirmek için vakit kalıyor. Büyülerinizin seviyesini artırıyor.

Molotov: Eh bunun ne işe yaradığını dünyada bilmeyen kalmadı sanırız. Ama biz yinede fırlatırken çok yakınıza atmayın yoksa sizde zarar görürsünüz diyelim de misyonumuzu tamamlamış olalım. Ciddi iş yapıyoruz burda heralde :). Çok kullanışsız bir silah.

Revolver: Eski baba yadigarı altıpatlar gibisi mi var mı be! Bu eski dost insanlığı ne zaman yarı yolda bırakmış. Keşke altıdan fazla patlasaydı. Gümüş mermi ile zorlu yaratıklarda etkili.

Phoenix: Bu efsanevi kuş çok eski zamanlarda kendi küllerinden doğarmış. Artık amacı neydi bilmiyoruz ama oyunda elinizden bir çıktı mı düşmanı buluyor ve patlıyor. Yakınında olmamanız şiddetle tavsiye edilir. Genelde düşman uzaktayken kullanın.

Scythe of the Celt: Azrailin kılıcını (böyle mi söyleniyordu?) bütün karanlık garabet yaratıklara karşı kullanmak çok zevkli onu hemen söyleyelim. Boss yaratıklar sadece bununla ölüyor ve ayrıca alternatif atakta vurduğunuz damage'i health olarak alıyorsunuz. Yalnız mana gücünüz azalıyor.

Shotgun: Bu da baba yadigarı fakat iki patlar olanından. Eskiden cahil kovboylar bununla bizon avlarmış. Burda ise yaratık avlıyorsunuz ancak çok efektif değil. Yakın dövüşlerde kullanılmıyor. Uzakta kendi halinde dolaşan düşmanları avlayabilirsiniz. Alternatif ataklarda iki namluyu aynı anda ateşliyor (tamam sus!).

Speargun: Acayip bir silah. Böyle zoom'u var ve zıpkın fırlatıyor... Kullanımı rahat ve zevkli ama toplu yaratık istilasında hiç şansınız yok. Acayip ve en güçlü silahlardan. Yalnız Reload süresi uzun.

Tibetan War Cannon: İşte mükemmel silah. Eski japonların bol bol kullandığı Ejderha kafasından ölüm kusuyor. En güçlü ve en etkili silahlardan. Ateşe basılı tuttukça daha çok hasar veriyor. Vurduğunuz düşmanlar yavaşlıyor (ne olur sus!)

Undying büyüler

Scrye: Normal gözle göremediğiniz olayları görmenize yarayan bir büyü. Kullandığınızda mesela başka bir boyuttaki olayları görebilisiniz. Bunun yanında karanlık ortamlarda kendisinden yayılan ışıkla ekstra bir kullanıma sahip. Kullanın yani.

Ectoplasm: Yararlı bir büyü. Genelde yakın dövüşlerde oldukça etkili. Bunun yanında ince duvarlardan ve bazı yüzeylerdende geçebiliyor. Biraz mistik hani ışık efekti bol olanlardan (bu sonlarda saçmaladığımızın farkındasınız di mi? :)

Skull Storm: Çok eğlenceli bir büyü. Kullandığınızda elinizden kurukafalar çıkıyor ve düşman üzerinde terör yaratıyor. Patlama efektleri de cabası. Sık sık kullanın.

Haste: Çok kısa bir sürede olsa Tüm hareketlerinizi hızlandırıyor. mesela daha hızlı koşup daha uzağa zıplayabiliyorsunuz. Fakat zırt pırt kullanılacak bir büyü değil. Dikkatli olmak lazım.

Lightning: Yıldırım fırlatıp düşmanlarınızı rezil kepaze eden bir büyü. Fakat basit bir yıldırım atttığınızda hayal kırıklığına uğrayacaksınız çünkü gayet yararsız bir büyü. Fakat Spear Gun ile aynı anda kullanırsanız sizi kimse tutamaz.

Dispel Magic: Gavur büyücü... pardon düşman büyücüler size karşı büyü yaptıklarında dispel magic sayesinde büyüyü etkisiz hale getirebilirsiniz. Fakat birden fazla büyücü size büyü yaptığında daha fazla güce ihtiyacınız var. Mesela böyle bir durumda diğer elinizde bir silah olması tavsiye edilir.

Shield: Bildiğimiz kalkan (bildiğimiz?). Hem fiziksel hemde büyüsel ataklarda size koruma sağlıyor. Yalnız sadece önünüzde oluşuyor. Yanlardan ve arkadan hasar görebilirsiniz.

Invoke: Nefis bir büyü. Düşman yaratıklar sizin safınıza geçiyor ve diğer yaratıklara saldırıyor. Hatta gücünüz arttıkça ölü olan yaratıkları bile tekrar canlandırabiliyorsunuz. Hani bir tür Necromancer oluyorsunuz. Tavsiye ederiz. Yalnız çok çok mana yiyor.

ezmekte. Soldaki boşluğa ilerleyin ve buradan geçin. Yapının etrafındaki howler'ları o dahiyane combo'nuzla mahvedin. Mozolenin arkasına kadar devam edin (daha howler gelecek) ve mozolenin ön girişini tespit edin. Ve efendim yine, içeri girin.

Sağ taraftan bir kaç mermi alın. Yukarıdaki merdivenleri çıkın ve tavanda asılı duran howler'ı halledin. Çıkışa bakarken sağınızda kalan düğmeye basın ve dışarıdaki üç howler'ı da öldürün. Ardından mezarlara dönerek içeri girin. Invoke büyüsünü alın. Bu büyü geçici olarak ölü bir yaratığı sizin tarafınıza geçiriyor. Büyü aynı zamanda bir kaç ölümcül iskeleti de yok ediyor ama, onlarla daha ileride karşılaşacaksınız.

Mezar alanından çıkın ve sağa gidin. Anfiyi (hiho 2) alın, howler'ı öldürün ve cesedin soluna gidin. Delikten aşağı düşün. Karanlık tünel boyunca ilerleyin -önünüzdeki yolu aydınlatmak için scrye kullanabilirsiniz. Önünüze çıkan iskeletleri invoke ya da savaş topunu kullanarak öldürün. Ya da efendim başta da söylediğim gibi hızlı şekilde koşarak geçin bunları. Tünellerden emekleyerek geçin ve çıkışa gelin. Soldaki iki health pack'i alın. Kırılmış mezarı patlatarak açın (odayı aydınlatmak için yine scrye kullanın) ve içeri emekleyin. Burada biraz daha iskelet dolu, sallayın bunları ve sondaki merdivenden aşağı inin. Şimdi bir mezarlığın içerisindesiniz. Siz geçtikçe ayağa kalkan iskeletlere dikkat edin, invoke kullanarak bunları halledin. Çıkın ve ilerleyin. Sola gidin ve bir kısım mermi ile bir kısım health pack bulun. İskeleye ve bota doğru gidin (sağda). Bota binerek manastıra giden kısa bir gezinti yapın. Howler'lara aynı şekilde dikkat edin. Dolap gibi zımbırtının içinden health pack'i alın. İlerleyin ancak dikkatli ilerleyin çünkü howler'larla savaşan bir kısım medy- ay humanoid savaçşı (Trsanti) göreceksiniz. Yaklaşın ve savaştan geriye kalan herhangi bir canlıyı öldürün. Etraftaki kullanılmamış cephaneyi ve health pack'i de alın. Dövüş alanını geçin ve eşşekle cesedin oradaki çatala asılın. Kitabı alın -kitap "muhteviyat" içerikli ve bir sonraki objective'inizi başlatacak.

Objective: Time Portal derler bir yiğid için üç dilber aradım: Sun Medallion, Time Incantation, Mercury Flask

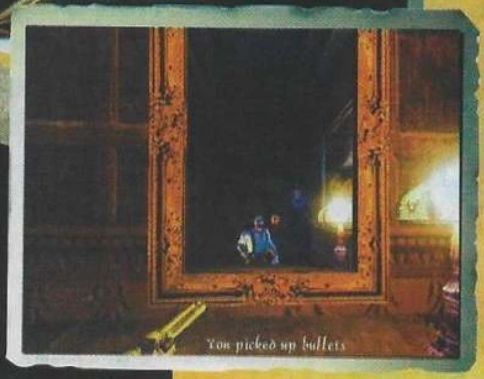
Şimdi büyük bir acele içersindeyiz ve önemli derecede akıllı olmamız gerekiyor. Büyük ihtimalle bu satırları okurken sizin de kafanızda neden, niçin, nasıl ya soru kelimeleri oluşuyordur. Kısa bir şekilde açıklamaya çalışırsam: Sona kalan dona kalır arkadaşlar. Şöyle ki, normalde yazılarımı son güne bırakan bir insan değilim kesinlikle (bilmesi gereken merciler bunu çok iyi bilir) ancak bu seferlik büyük çapta bir aksilikle karşı karşıya kaldım. Bir arkadaşımın önemli bir problemini çözmem gerekiyordu. Dolayısıyla geceyi onun evinde geçirmek zorunda kaldım. Sabaha kadar konuşup üstüne uykusuzluğu ekleyince birbirinden değerli dakikalar uçtu da uçtu da gitti. O yüzden bu ay dergi geç çıkarsa, büyük ihtimalle benim yüzümdendir, taziyelerimi sunuyorum şimdiden. Bir daha olmayacak.

Çıkın ve tartışma içersindeki Trsanti'leri gösteren bir videomsuya kadar sağa gidin. Kontrolünüzü tekrar kazandığınızda çöken duvarların ardına eğilin ve savaşçıları da revolver'la kombine edilmiş ecoplasm'ınızla halledin. Etraftaki cephaneleri ve bunun yanında da kule anahtarını alın. Bu alandan aynen geldiğiniz gibi çıkın ve sağa, kuleye doğru gidin. Dışarıda devriye gezen howler'lara dikkat etmeyi de ihmal etmeyin. Tower'ı tower key'i (eh yani) kullanarak açın ve sandık anahtarı ile sun medallion'ı alın. Kuleden çıkın ve Trsanti'lerle karşılaştığınız alana, sola gidin. İlerideki howler'ları görür görmez dönün çünkü arka taraftan da daha geliyorlar. Howler'ları da Tibet savaş topu ve ectoplasm hedenizle halledin. Trsanti alanına doğru gidin ve ahıra yönelin. Kapılar dırankk efektiyle açılacak. Bir sürü howler daha. Ahıra girin ve sağdaki merdivenden çıkın. Ahırın tepesindeki howler'ı da gebertin.

Cesedin zıddındaki pencereden komşu binaya atlayın. İleri gidin ve bir kısım mermiler alın (ay süper bir kullanım bu). Sola gidin ve bir başka Trsanti savaşçısı daha görün. Bu cengaveri de öldürün ve elinden düşürdüğü shotgun'ı afiyetle alın. Soldaki ilk odadaki howler'ların da işini bitirin. Bu odayı geçerek ilerleyin ve soldaki bir sonraki odadaki molotov kokteyllerini alın. Howler'ların çıktığı odaya dönün. İleri gidin, sola dönün ve ardından merdivenlerden çıkın. Sağ taraftaki ışınlara doğru yürüyün ve sonra da sola gidin. Sonunda aşağı bakın ve zemindeki sandığı görün. Aşağı inin ve o aldığınız sandık anahtarını kullanarak bu sandukayı açın. Böylece zemindeki kapak şeklindeki kapının anahtarını buldunuz. Merdivenlere dönün (bu arada daha çok howler'la karşılaşmaya da hazır olun) ve aşağı inin. Health pack'i alın ve bu işlemin

Kutu 6

Meg kendi dehşetler diyarında, cildi kurumuş, büzüşmüş ve kanı çekilmiş bir halde boş boş etrafına bakmaktadır. Hala bir amacı yoktur. Fakat karşısına Polat çıkmıştır. Polat Meg'e, Kamer diyarındaki Amatör Ruh'a sahip olmak için kafasını koparmak ve gözlerini oymak isteyen bakir erkekler ile onların peşinde olmakla beraber onlarla aynı amacı güden şaşkın bir grup hakkında altın değerinde bilgiler verir. Bundan sonra Meg'in ne yapacağını merak ediyorsanız kutu 7'ye, sürpriz finali merak ediyorsanız kutu 8'e gidiniz.



arkasından tahmin edebileceğiniz gibi o kapak şeklindeki kapıyı yeni aldığınız anahtarla açarak içeri dalın.

Kesişim noktasına kadar ilerleyin. Sola gidin ve bir sonraki sola dönüşe kadar devam edin. Koridoru takip edin ve yüksek yere gelin. Aşağı inin ve sağa gidin. Sağdaki health pack'i alın. Merdivenlerden yukarı çıkmadan önce merdivenlerin arkasına gidin ve kırık zemini inceleyin. Burada yeni bir objective alacaksınız.

Objective: Patlayıcı aradım her bir diyarda

Yukarı çıkın ve shotgun cephanesi için cesedin yanına gidin. Bir Undying klişesi olarak daha çok howler üzerinize gelecek. Tibet savaş topu ve bunun yanında ectoplasm kombinasyonunu uygun durumda olabilirseniz kullanın ya da yeni shotgun'ınızı zevkle, şevkle, kudretle deneyin. Arkanızdan gelecek bir sürü daha howler'a da dikkat edin bunun yanında. Alandaki Gel'ziabar taşını kullanın ve taş parlamaya başladığında scrye büyüsü kullanarak sağ taraftaki kapının orada bir görüntü (hayali görüntü-vision) görün. İki merdiven setini çıkın ve sağ taraftaki health pack'i alın. En üste çıkın (Gel'ziabar taşı ve scrye büyüsünü bir başka keşiş görüntüsü için kullanın). Howler'lara bir kere daha dikkat. Sola dümdüz gidin, merdivenlerden çıkın ve bir sonraki bölgeye doğru ilerleyin.

İlk soldan dönün ve antre tadındaki yerden girin. Sola gidin ve invoke büyünüzü hazırlayın, ardından iskelet dallamasını yok edin ve health pack'i alın. Aynı şekilde yine Gel'ziabar taşı ve scrye büyüsünü kullanarak bir vision (kusura bakmayın bu daha mantıklı) görebilirsiniz. Bu vizyon da bir howler'ı bir keşişe saldırırken gösteriyor. İleri gidin ve duvardaki ışığı görün. Bu Lizbeth ve kendileri hala mutlu değiller. Etrafta fazla takılmayın yoksa sizin üzerinize bir şeyler fırlatmaya başlayacak.

Merdivenlere dönüp yukarı çıkın ve sol tarafa dönün. Anfinin sonuna, sağa gidin. Howler'larla savaşın. Tekrar Lizbeth'in bulunduğu yere gelin ve biraz önce health pack'i aldığınız lokasyonun hemen solundaki merdivenleri görün sayın okuyucum. Aşağı indiğinizde, sola gidin ve tekrar bir kısım merdivenlerden çıkın. Tekrar sola gidin ve cesedin yanındaki health pack'i alın. Ve yine howler'lar geliyor, erketede bekleyin (işi kim yapacak o zaman tabi böyle de bir soru geliyor). Merdivenlere dönün ve bir sonraki yukarı olayını görün. Yukarıdaki tekrar howler'larla dövüşeceksiniz. Soldaki ikinci odada bir health pack göreceksiniz, onu da alıverin yiğitler.

İleri gidin ve Gil'ziabar taşı ve scrye büyüsünü kullanarak bir vision (one vision süper bir Queen şarkısıdır bu arada, şimdi aklıma geldi) daha görün. Soldaki girişten ve sağdaki ışınları geçin. Burada bir shotgun ve bunun yanında bir de dinamit bulacaksınız ki bunlar o zayıflamış zemini parçalamak için bire bir araçlar, gereçler.

Objective: Mezarları gezerdim elimde ölümün dinamitleri

Cesedin ardındaki açılıştan içeri düşün. Bir önceki alana gelmek için de sağa dönün. Tekrar sağa ve ardından tepeden ve merdivenlerden aşağı inerek zemine ulaşmaya çalışın. Merdivenlerin sağındaki kırık zemini görün arkadaşım. Dinamiti akıllı bir oyuncu olarak zeminin üzerinde kullanın. Yalnız patlamadan zarar görmeyi önlemek için geri çekilmeyi de akıl etmenizi salık veririm. Delikten aşağı inerek mezarlara ulaşın.

Dehşet ustası anlatıyor...

Soru: Kitaplarınızı ya da filmlerinizi düşünecek olursanız bu oyunu nasıl değerlendirirsiniz?

Barker: Oyunun Trailer'ında "Kan Kitabı" adlı öykü kitabımdan bir giriş cümlesi var. Ben o cümleyi seçmemiştim gerçi ama sonradan baktığımda tam da oyuna gerekli ruhu vermiş. Bu oyuna baktığımda bir korku filmi gibi hazırlandığını düşünüyorum. O hissi veriyor. Özellikle renk seçiminde. Bazı yer yüzü şekilleri ve yapılar kesinlikle ilginç ve garip. Kitaplarımda olan bu özelliği oyunda hareketli olarak görmek oldukça hoş

Soru: Bilgisayarlarla ne kadar ilgilisiniz?

Barker: Hemen hemen hiç ilgim yok. Aslında bir bilgisayarım var ama nasıl çalıştığı hakkında en ufak bir bilgim yok. Sanırım duvara yada herhangi bir yere takılan bir fişi var. Ancak bilgisayarları ve oyunları gelecekte çok daha yaratıcı hikayelerin çıkacağı bir platform olarak görüyorum.

Soru: Sizce hangisi: Bilgisayara aktarılan bir hikayeyi oynamak mı? Yoksa o hikayeyi okumak mı?

Barker: Aslında hikayesine göre değişir. Bence bilgisayar oyunlarının en büyük problemi hikayenin ruhunu ya da atmosferini tam olarak verememesi. Fakat görsellik açısından çok kışkırtıcı olduğunu söyleyebilirim. Undying yapılırken yapımcıların da en çok dikkat ettiği şey bol bol yaratık öldürmek yerine karakterlerin ve atmosferin güzel olmasıydı. Ama benim seçimim hala hikayeyi okumaktan yana. Kafanızdaki görselliğin sınırı yok...

Soru: Oyun yapımcılarıyla ilk defa çalışıyorsunuz. Bu nasıl bir duyguydu?

Barker: Bir kere hepsi çok zeki insanlar. Oyun yapımı konusunda kesinlikle kendilerini çok geliştirmişler. Mesela hikaye anlatmanın kurallarını çok iyi bilmeleri beni şaşırttı. Sadece ufak birkaç yere müdahalede bulundum.

Soru: Oyundaki bütün değişikler sizin yardımınız sayesinde yapıldı. En büyük değişiklik neydi?

Barker: Oldukça komik bir şekilde ana karakterin seksi olmasını istedim. Halbuki şaka yapmıştım ama yapımcılar inanılmaz bir şekilde ana karakteri seksi yaptılar. Bu çocuklara inanamıyorum. Sonradan öyle kalmasını istedim. Bir diğer değişiklikte karakterlerin çeşitliliğinin orijinalden fazla olmasıydı.

Soru: Peki oyunu oynadınız mı?

Barker: Oynadım fakat hiçbir şey yapamadığımı itiraf etmeliyim. Sanırım Cheat yapacağım. Onu da becerebilirsem tabii.

Lizbeth

Kutu 7

1. Grup sonunda Meg'i bulmuştur. Meg ise hiç bir amacı olmadığı için Polat'ın uyarılarını dinlememiş ve bu vahşi bakir grup tarafından gözleri oyulmuş, kafası kesilmiş ve tepsiye konmuştur. Amatör Rüh artık onlarındır. 2. grup Polat'tan aldıkları flütleri öttürmeye başladıktan 3 saniye sonra bakir erkekler (1. Grup) tuzağa düşmüştür. 2. grup bu fırsatı değerlendirir ve prensesleri Emrecan'ı sonsuz bakir erkek kanına boğarlar. Heyecanlı son yaklaşmakta, Polat kıs kıs (nasıl oluyorsa artık!) gülmektedir. Eğer hikaye karışık geldiyse lütfen kutu 5'e dönünüz, sorun yoksa kutu 8'e geçiniz.

Sağa gidin ve merdivenlerin altındaki health pack sizin olsun. İleri gidin ve yolun sonunda, sağdaki kapıyı görün. Sandığın içindeki health pack'i alın ve yakındaki iskelet üzerinde de invoke büyüsünü kullanın. Howler'lar yok hala hayırdır. Yine Gel'ziabar taşı ve scrye büyüsünü bir başka derviş keşiş ne boksa artık görmek için kullanın.

Girişe aynen geri dönün ve ilk soldan sapın. İlerleyin ve howler'larla dolu (hah eksik kalmışlardı ya) bir videomsuya zıplayın. Howler'ları öldürün ve odanın içinden dinamit ve bir sürü molotov kokteylini alın. İyisiniz iyi. Yukarı kata giden döşemeden çıkın. Tahta zeminin dışına çıkmayın zira daha görecek bir vision'ınız daha var. Gel'ziabar taşı ve scrye büyüsünü kullanarak tahtadan zemine bakın. Belirli tahtadaki kırmızı ayak izlerini görün, çünkü bunlar sizi duvardaki cesede götürecek. Bu tahta sağlam. Bu tahtaya zıplayın, sola dönün ve cesede doğru yürüyün. Duvardaki düğmeyi kullanın. Gizli odaya emekleyin ve anfiyi alın. Aşağıdaki odaya düşene kadar da ilerlemeye devam edin.

Gel'ziabar taşı (yazmaktan yoruldum yemin ederim) ve scrye büyüsünü duvardaki abuk sabuk mesajları okuyabilmek için kullanın. Odadaki kurşunları alın. Hole çıkın ve howler'ları öldürün. Sağa gidin ve zemindeki deliğe yaklaşın (yan odaları da cephaneler için araştırsanız sizin geleceğiniz için iyi olur). Bu bölgede bir sürü howler var yalnız, aman dedim bile. Siz de bu gençlerin üzerinde tibet savaş topu ve ectoplasm hedenizi kullanın. Sola gidin ve kapıyı açın. İlerleyin ve sağdaki merdivenlerden yukarı çıkın. İlk sağdan dönün ve merdivenlerden aşağıya inin. Soldaki kayalara zıplayın. İlerleyin (bir vision için scrye büyüsü kullanın) ve tekrar merdivenleri çıkın. Buraya howler'lar adeta akacak o yüzden bunları elimine ederken sakin olun. Sondaki kitaba giden holü izleyin. Kitabı alın (Abbot's Lament) ve bir keşiş görüntüsü için daha scrye büyüsü kullanın. Sandığa yürüyün ve onu açarak içindeki time incantation (zaman büyüsü) ve gümüş anahtarı alın.

Kayaların aşağısındaki, alana ilk başladığınız yere dönün ve merdivenleri çıkın. Merdiven boşluğunda itler gibi oynaşan howler'lara da dikkat edin. Sağda kalın ve solunuzdaki duvar yıkılana kadar da devam edin. Burada bir sürü daha iskeletle karşılaşacaksınız. Bunlarla uğraşıp dövüşmeye çalışmayın. Yolun sonunda, sağdaki merdivenlerden inin. Holün sonuna kadar yürüyün ve sağdaki kapıyı açın. Bunun için gümüş anahtar gerekli. Yaklaştığınız esnada daha çok iskeletle karşılaşacaksınız, sadece onları geçerek yolunuza devam edin.

Girin ve merdivenlerden çıkın. Yarasalara ve howler'lara dikkat edin. Merdivenlerden holü takip edin ve bunun sonucunda da bir şarap mahzenine gelin. Buradaki health pack'i ve fosfor hücrelerini alın (yalnız çok dikkat edin çünkü bir howler üzerinize atlayacak). Sağa gidin ve ardından sola ve iki tarafında merdiven olan bir odaya gelin. Gel'ziabar taşı ve scrye büyüsünü kullanarak bir vision daha görün - bu da günlüğe bir girdi olarak kaydolacak ve yeni bir objective'e doğru akacaksınız.

Objective: Geçmiş diyardan bir Abbot gelir elinde altın anahtarla

Merdivenlerden çıkın ve soldaki girişten girin. Odanın içindeki tekerleğimsiyi kullanın. Bu da bitişik merdivendeki taşı oynatacak. Ancak daha tam açık değil. Bu tekerleğimsiyi oynatmak aynı zamanda bir objective'i daha başlatacak.

Objective: Kaya tabakasını oynatmanın yolunu aradım yıllarca

Merdivenlerden geri inin ve odadan çıkın. Sola gidin ve yolun sonunda, sağdaki odaya girin. Mızraklı çılgın savaşçıyı görün. Zeminde çılgın bir tuzak var. Scrye büyüsünü kullanarak topaçlık yapacak olan karoları görün, mor olarak görünecekler. Scrye aktifken sağa gidin ve bu karolardan kesinlikle kaçının sayın okuyucum (arada güven aşılıyorum). Sağdaki odaya girin.

Merdivenlerden inin ve sağa gidin. İkinci soldan dönerek health pack'inize kavuşun. Bu alanı aydınlatmak için scrye büyüsünü kullanın. Aynı zamanda etrafta bir sürü iskelet var, kendinize mukayyet olun. Yani, hepsiyle dövüşmeye çalışmayın, üzülürsünüz. Paşa paşa invoke büyünüzü kullanarak sayılarını düşürmeye çalışın. Etrafta dönün ve bir sonraki alana giden rampayı gßörün hacılar. Tavandaki deliğe gidecek taşlardan ceylan gibi sekin. Merdivenlerden yukarı çıkın ve health pack'i alın. Daha çok merdiven çıkın ve howler'larla vuruşun (ehehe). Yukarı giden onca yolu takip edin. En üstte bir başka health pack daha bulacaksınız. Sola gidin, balkona ulaşın ve yeni bir vision için scrye büyüsü kullanın: Bir düğmenin yanında bir keşiş. Tövbeler tövbesi. Düğmeye basın, böylece yakınlarda bir bölme açılacak. İçeri bakın ve civa kabı ile manastır anahtarını cebinize atın.

Objective: Time Portal'a sahip oldum olalı eremedim geçmişe

Masanın üzerinden fosfor zımbırtılarını toplayın. Merdivenlerden geri inin ve ilk delikten içeri girin. Hol boyunca ilerleyin ve Lizbeth'i tekrar bir videomsuda görün. Üzerinde anahtar deliği olan kapıya yürüyün ve bu kapı üzerinde az önce aldığınız manastır anahtarını kullanın. İleri gidin ve health pack'i alın. Bu holdeki yolu aydınlatmak için scrye büyüsü kullanın. Holden geçin, howler'ları def edin ve arkasından bir yan odada bir tane daha health pack alın. Tibet savaş topu ve ectoplasm kombinezonunuzu burada da kullanmayı ihmal etmeyin.

Holün sonunda, aşağıya inin. Soldaki merdivenlerden yukarı çıkın. En üstteki kapıyı açın. İkinci tekerleğimsiyi döndürün ve böylece taş tabakası tamamen hareket ettirilmiş olacak. Çıkış kapısını açın ve sağdaki merdivenlerden çıkın. Merdivenlerin en üstünde sağa bakarak süper işinize yarayacak bir health pack alın.

Dikdörtgensel taşın yanındayken scrye büyüsü kullanarak bir keşişin bir ritüel gerçekleştirdiğini görün. Gölün etrafındaki çim kaplı alana gidin. Burada üç tane platform var: Her platform her bir muhteviyati simgeleyen bir sembole sahip. Topladığınız hede hodoleri şu sırada sokmanız gerekmekte: 1 Sun Medallion, 2 Mercury Flask (civa kap) ve 3 Time Incantation. Göle yakından iyice bakın ve yeni yansımayı fark edin. Bu geçmişteki manastır. Göle atlayarak olayı tamamlayın ve geçmişe ziyaret edin. Geçmişe geldiğinizde, Time Incantation platformunun üzerindeki health pack'i lain. Sola gidin ve keşişi öldürün. Bu işi yaparken de shotgun ya da tibet savaş topuyla kombo edilmiş ectoplasm mükemmeliyetinizi kullanın. Cephaneyi ve tabii ki health pack'i alın. Sağ tarafa dönün ve keşişlerin crossbow sniper'larından korunmak için duvara yapışın. Bir keşiş cesedinin yanındaki bir kitaba ulaşana kadar ilerlemeye devam edin. Yeni bir objective'e erişmek için de bu naçizane kitapçığı ellerinize alın.

Objective: Çılgın bir Kelt'e rast gelemedim tırpanı için

Etrafta dolaşmaya devam edin ve kapının oradaki iki keşişi de öldürün. Buradaki health pack'i alın. Kapının ardındaki rampadan aşağı gidin, etrafı dönmeye devam edin ve iki yüksek keşişi de gebertin. Bu yüksek keşişlerle adam gibi karşılaşabilmek için tabancanızı kullanın ve kafa vuruşları yapmaya çalışın. Her zaman bir sığınak arayın zira aksi takdirde crossbow mermileri canınızı çok acıtır. Soldaki girişe gidin ve etraftaki ekstradan keşişlere de dikkat edin (bir tanesi de yukarıdan saldıracak dikkat edin). Buradaki health pack'i almayı unutmayın yalnız, hayati bir önem taşıyor. Ateşten korunarak, merdivenlerden aşağı inerek keşişe ulaşın. Bu şaşkın genci öldürün ve mermileri, bunun yanında da health pack'i alın. Ateşe dönün ve merdivenlerden, sonra da tepeden yukarı çıkın (bu alanı gelecekte kalan manastırdan da hatırlayabilirsiniz büyük bir ihtimalle). Buradaki health pack'i de kapın.

Efendin bu aylık bu kadar diyoruz. Arkadaşım Bleda Hacialihafız ve ben Can Kantarcı, bir kere daha bizimle birlikte olduğunuz için size teşekkür eder, iyi aylar dilerim. Esen kalınız. Ha son bir not, bu ay Fantazya yok malesef (en azından benim açımdan), umarım bundan sonraki aylarda bu telafiyi kapatabiliriz.

Kendinize iyi bakın. Bleda sus!

Kutu 8

Elleri yüzleri bakir erkek kanına bulanmış 2. grup neşeyle yoluna devam ettiği sırada karşılarına 1. grup çıkar. Fakat 1. grubun hemen arkasından da Polat çıkar. Ancak 1. grubun kanıyla beraber farkında olmadan kaybettiği Amatör Ruh, Meg'in tekrar dirilmesine neden olur ve fakat Meg'in gözleri ve kafası olmadığı halde 1. Grubu yer (Sürpiz demiştik ya!). Polat ise amacına uygun bir şekilde 2. grubu yer. Hatta anlatıcı İrem'i de yer. Hızını alamaz, Meg'i de yer. Ancak başından beri gizlediği, Amatör Ruh'a sahip olma emelini gerçekleştirdiğini sanarken, farkında olmadığı şey, Amatör Ruh'un sonsuza kadar Kamer diyarının sisli derinliklerinde kaybolduğudur. Buna dayanamaz ve kendini yer. Ne acıdır ki bana da anlatacak fazla bir şey kalmaz. Esen kalın, İrem (Nasıl ya!).

Robotla robot olmayın!

"Bu nasıl slogan abi!" -Dreamon

MECHWARRIOR 4

Levent ARSLAN
larslan@kamernet.com

Hatırlıyorum da çoook eski zamanlarda, ben henüz 4-5 yaşlarında iken, bir arkadaşımla, oturduğumuz evin arka bahçesine yuva yapmış karıncaları izlemeyi çok severdik. Çeşit çeşitlerdi; küçük-siyah olanlar, büyük-siyah olanlar, uçabilen-kırmızılar ve büyük-kırmızılar. Özellikle büyük ve kırmızı olanlar çok ilgimiz çekerdi. Bir kere çok hızlıydılar. Ayrıca diğerlerine göre oldukça güçlüydüler de. Bazen anlamadığımız bir sebepten dolayı tüm karınca grupları birbirlerine girerlerdi. Ama öyle böyle değil, harbiden bir meydan savaşı gibi olurdu; ezilenler mi istersin, kafası kopanlar mı istersin ya da ikiye ayrılanlar mı istersin...kan gövdeyi götürürdü anlayacağınız. Neyse efendim, biz uzun süre Birleşmiş Milletler gibi olayı sadece izlemekle yetindik, ama içten içe küçük-siyah olanları tuttuk hep. Zavallı küçük-siyahlar her zaman savaşı kaybederlerdi...Bir gün yine ilgiyle bu savaşlardan birini izliyorduk ki, arkadaşımın dedesi geldi yanımıza. Meydan savaşını bir süre izledikten sonra bize döndü ve dedi ki: ' Eeee, ne duruyorsunuz, baksanıza gavur karıncaları bizimkileri öldürüyor!' Donup kalmıştık...O güne kadar karıncaların gavurunun olabileceği hiç gelmemişti aklımıza. 'Gavur olanlar hangisi?' Bu soruyu sorarken, cevabı kafamda belirmeye başlamıştı aslında. Tahminimde haklıydım. 'Kırmızılar tabii ki.' dedi. Peşinden de 'Baksanıza diğerlerini nasıl öldürüyorlar! Diğerlerine yardım edin, kırmızı olanları ezin!' diye emir verdi. Arkadaşımla bir süre şaşkın şaşkın bakıştık. Sonra bunca süredir o adi gavur karıncalarının katliamlarına seyirci kalmanın (bilmeden de olsa) verdiği öfkeyle hücuma geçtik. Seri ayak oyunlarıyla düşman mevzilerine daldık. Kaybedilmek üzere olan bir savaş (iyiyle-kötünün savaşı) bizim de olaya karışmamızla küçük-siyahların lehine dönmüştü. Büyük-kırmızıların ön mevzileri bozguna uğramıştı ve biz hiç kayıp vermemiştik. Son darbeyi vurmak için toplu hücuma kalktık, savaş iyice çetinleşmişti. Birden arkadaşımın çığlığını duydum. Gavurlardan biri pantolonunun içine sızmış ve arkadaşımın baldırını ısırmıştı. İşte o an büyük-kırmızıların gavur olduklarına gerçekten emin oldum. Alçaklar...gözlerimin önüne kızıl bir perde indi. Vıck, cırk, vıcırık...sadece bu tip sesler duyabiliyordum. Kendime geldiğimde nefes nefese, kanlı savaş meydanına baktım. Tek bir canlı bile kalmamıştı; ne küçük-siyahlardan, ne de büyük-kırmızılardan. Nıhahahaha...hepsini ezmiştim. Arkadaşımla yüz-yüze geldiğimde, kocaman gözlerle bana bakmakta olduğunu gördüm. Bir an sonra çığlık çığlığa kaçtı, dedesi ise adım adım benden uzaklaşırken taşa takılıp düştü ve kolunu kırdı. Bu olayı izleyen günlerde (hatta haftalarda) ailemin yoğun rehabilitasyon programlarına maruz kaldım. Neymiş efendim, 'Karıncaların gavuru olmazmış. Hem olsa bile bir canlıyı gavur diye öldürmek çok yanlışmış, hatta günahmış...falan filan.' Siz benim külahıma anlatın onu. Asla inanmadım onlara ama o küçük yaşımda bir şey yapamayacağım için inanmış gibi göründüm ve olayı bilincimin derinliklerine, kimsenin asla ulaşamayacağı bir yere sakladım. Hatta bu olayı tamamen unutmuştum ki, Polat'ın kafama attığı MechWarrior4'ü oynamak (çarpışmanın da etkisiyle) onu bilincimin derinliklerinden çıkarıp, hatıralarım arasına tekrar yerleştirdi. Sağol be Polat...

Neyse, mavra hakkımı sonuna kadar kullandığıma göre oyuna geçebilirim artık. Evet, oyunumuz ünlü serinin dördüncü oyunu. Bilmeyeniniz yoktur sanırım. Yine de kısaca belirtmekte fayda var, oyun dev-robotların savaş simülasyonu. Ama öyle Voltran gibi sallama robotlar değil, daha çok, bir füze bataryası, bir lazer topu, bir kaç ağır makinalının iki tane bacakla birleşmesinden oluşan metal yığınları şeklindeler. Böyle olmaları daha iyi bence. Bu konuyu da açıklığa kavuşturduktan sonra yüzeysel incelememize geçelim.

Oyunun grafikleri muhteşem arkadaşlar. Özellikle robotları görünce şok oldum. Robotlarda ki o mekanik ve metalik görüntüyle, ağır ve büyük yapılarını o kadar güzel birleştirmişler ki kendiniz gerçekten robotun içinde sanıyorsunuz. Savaşmaya kıyamadım, anlayın artık. Yer şekilleri oldukça inandırıcı. Yani öyle kartondan yapılmış bir maketin içinde yürüyor gibi hissetmiyorsunuz kendinizi genelde. Ağaçlar, karlı tepeler, göller, bataklıklar...hiç biri insanı rahatsız etmiyor, ki bence bu, bir oyun için çok önemli bir artıdır. Çevrenin monoton olmaması, insana sıcak gelmesi oyunun atmosferini etkileyen çok önemli bir özelliktir. Silah efektleri ise insanı tedirgin edecek seviyede. Füze rampalarından üzerinize gelen roketleri görüp de eliniz ayağınıza dolaşınca, ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Bir tek bina grafikleri pek hoşuma gitmedi ama o kadarı da olsun artık.

Oyunun animasyonları da muhteşem arkadaşlar. Robotların hareketlerindeki o mekanikliği, insan hareketlerindeki kıvraklıkla o kadar güzel birleştirmişler ki kendinizi gerçekten robotun içinde sanıyorsunuz. Hızla koşarken yön değiştirince robotunuzun bacaklarının esnemesi, ağır hasar aldığında bacağını sürüye sürüye ilerlemesi, sağa doğru koşarken gövdesini sola doğru (veya tam tersi) çevirmesi...hepsi mükemmel canlandırılmış. Bir tek binaların yıkılma animasyonları pek hoşuma gitmedi ama o kadarı da olsun artık (!).

Bu oyun, teknik özellikleri konusunda bana aynı cümleleri söyletmeye yeminli anlaşılan: Oyunun sesleri de muhteşem arkadaşlar. Robotların mekanik hareketlerinden çıkan seslerle, robotların çevreyle etkileşimlerinden doğan sesleri o kadar güzel birleştirmişler ki kendinizi gerçekten robotun içinde sanıyorsunuz. Hele bir de yoğun bir savaşa girerseniz, dış dünyayla bağlantınız kesiliyor. Dev robot ayaklarının yeri dövmesi (ki zemine göre bu ses değişiyor), ateşlenen lazerlerden çıkan 'ciiuv-ciuuv' sesleri, patlamalar, telsiz konuşmaları... hepsi mükemmel seslendirilmiş. Bir tek binaların patlama sesleri pek hoşuma gitmedi ama o kadarı da olsun artık (taktım binalara!).

Evet, oyunun dış görünüşü böyle. Şimdi dilerseniz kabuğunun içindekilere bakalım. Başlıklar halinde ilerliyoruz:

Robotlar: Tamı tamına 21 tane robot var kullanabileceğimiz. 4 grup altında toplanıyorlar. Light-Medium-Heavy ve Assault. Light'dan Assault'a doğru hızları azalırken, güçleri ve silah kapasiteleri artıyor. Hepinizin bir kaç favori robotu olacaktır mutlaka ama unutmayın göreve uygun robot seçmek çok önemlidir. Robotlar hakkındaki her türlü bilgi oyunun içinde var.

Silahlar: Kullanabileceğiniz, aşağı yukarı, 53 tane silah var. Temelde 3 grup altında toplanıyorlar. Ballistic-Energy ve Missile. Ballistic'ler kurşun atan silahlar. Mesela ağır makinalılar, gauss

rifle'lar, vs. Energy grubundakiler ise cephaneye ihtiyaç duymayan silahlar; lazerler, alev makinaları gibi. Missile'lar ise bildiğimiz roketler; güdümlüler, uzun menzilliler, hede höde. Her robotun belli bir silah kapasitesi, her silahın da belli bir ağırlığı var ve ne yazık ki ağırlık birimi olarak 'ton'u kullanıyorlar. Bunun dışında her silahın belirli bir menzili, belirli bir zarar katsayısı, belirli bir şarj süresi ve kendisini kullanan robota verdiği belirli bir ısı var. Isı konusuna dikkat edin, robotunuz çok ısınınca, soğumak için bir süre devre dışı kalıyor. Tüm bunlardan dolayı silah seçimi çok büyük önem kazanıyor. Kendinize, robotunuza ve göreve uygun silah kombinasyonlarını bulmak için sürekli arayış içinde olmalısınız. Silahlar hakkındaki her türlü bilgiye oyunun içinden ulaşabilirsiniz.

Zırhlar: 3 çeşit zırh var. Ferro Fibrous: Genellikle her türlü silaha karşı ortalama direnç gösteriyor.-Laser Reflective: Lazer ışınlarını yansıtıyor ama roket yerseniz ne olur bilmem.-Reactive: Özellikle balistik silahlara karşı çok etkili. Benim favorim 'Ferro Fibrous' çünkü düşmanlarınızda genelde her üç silah grubundan da silahlar oluyor.

Menüler oldukça sade ve anlaşılır ayarlanmış, yani açıklanmaya muhtaç değil. Zorluk ayarı da dahil olmak üzere oyunla ilgili her türlü değişikliği 'options' menüsünden ayarlayabilirsiniz. İngilizce sorunu olan arkadaşlar merak etmesinler, oyunun 'training' bölümünü oynayarak belli başlı terimleri ve hareketleri kolayca öğrenebilirler.

Oyunun 'campaign' bölümü doğal olarak belirli bir hikayeye göre ilerliyor. İşte kötüler ailemizi öldürüyor, gezegenimizi istila ediyor falan filan, önemsiz şeyler. Burada önemli olan görev ekranı, hatta görev ekranının tamamı da değil. MechLab seçeneğinin olduğu sağ alt köşe. Oyunun aksiyon sahnelerinden sonraki en kritik bölüm MechLab. Burada elinizde bulunan bütün robotları kafanıza göre modifiye edebilirsiniz. Robotların hızını arttırabilir, zırh kalınlığını azaltabilir, silahlarını değiştirebilir ya da onlara zıplama jetleri takabilirsiniz. Hiç acele etmeyin, iyi düşünün ve hayalinizdeki canavarı inşa edin. Çok zevkli çok.

Şimdi biraz da oyun ekranından bahsedelim. En alttaki yeşil yuvarlak radarınız. Radarınızın solundaki gösterge robotunuzun ısısını gösterir. Radarın sağındaki çubuklardan yeşil olanı, eğer varsa zıplama jetlerinizin şarjını, diğeri ise hızınızı gösterir. Sağ alt köşedeki robot sizsiniz. Buradaki göstergelerden, hangi bölgenizden ne kadar hasar aldığınızı görebilirsiniz. Sol alt köşedeki robot ise düşmanınız. Aynı şekilde buradaki göstergelerden de düşman robotun hasar durumunu görebilirsiniz. Sağ üst köşedeki kutu silahlarınızı gösterir. Buraya bakıp ne kadar cephaneniz kaldığını, silahların şarj durumunu, kısaca silahlarınızla ilgili her şeyi takip edebilirsiniz. Ekranın üst-orta kısmında gördüğünüz gösterge ise pusulanız. Bir gözünüz hep onda olsun. Sonra kuzeyde savaş olurken siz batıya gidip çayır çimen gezersiniz, haberiniz bile olmaz.

Ek Bilgi-Tavsiye-Taktik-Haa Aklıma Gelmişken:

1) Haa aklıma gelmişken (ehe!), 5. görevden itibaren yanınızdaki Mech'leri kontrol etmeye başlıyorsunuz. 'F1, F2, F3' tuşlarına basınca yanınızdaki Mech'lerden birini seçiyorsunuz ve açılan menüden istediğiniz emri veriyorsunuz. 'F4' e basarsanız tüm Mech'leri seçersiniz. Bu işi çok ciddiye alın. Kaybettiğinizi sandığınız bir savaşı kendi lehinize çevirebilirsiniz. Onları belirli bir düşmana saldırtabilir veya kendilerini tamir etmelerini emredebilirsiniz.

2) Görev haritalarını iyi inceleyin. Bazı haritalarda kendinizi ve takımınızı tamir ettirebileceğiniz 'Repairing Bay' ler göreceksiniz. Çok hasar alırsanız bunların içine girin ve 'S' ye basın. Hem robotunuz tamir olacak hem de cephaneniz dolacaktır. Tamir sonunda robotunuz otomatik olarak harekete geçer.

3) Yer şekillerine dikkat edin ve onları kendi yararınıza kullanın. Mesela düşmanı hızlı hareket edemeyeceği tepelik bir alana sürükleyebilir veya bir göl gördüğünüzde içine girebilirsiniz, bu sayede ne kadar ateş ederseniz edin robotunuz hiç ısınmaz. Ayrıca zemine göre robotunuzun hız ayarlarını değiştirmeniz faydalı olacaktır. Çamurda yavaşlayan robotunuz düşmanlar için daha rahat bir hedef olur ona göre.

4) Asla sabit durmayın. Gavurun (karınca) 'Circle of Death' dediği taktiği uygulayın, yani düşman etrafında sürekli daireler çizerek ateş edin. Bu hem iyi bir saldırı hem de iyi bir savunma şeklidir. Düşman robotları ilkin bacaklarından vurun, bu onları yavaşlatır. Zıplama jetinizi (varsa tabii) iyi kullanın. Düşman robotları sizi ortalarına alırlarsa hemen zıplayıp arkalarına inin veya bir binanın arkasına inin. Bir de, yapılması çok zor ama zıplama jetinizle yükselip-düşmanın kafasına inebilirseniz, ona oldukça fazla hasar verirsiniz.

5) Tüm dikkatinizi düşman Mech'lerine verip 'SRM Carrier', 'Buldog' gibi ufak düşmanları unutmayın. Sonra kafanıza 15 tane roket yiyince 'Kim attı lan bunları?' diye aranırsınız, Levent dediydi dersiniz.

Eveet, bir yazının daha sonuna geldik. Son sözlerim: Bu oyunu alın arkadaşlar! Eeee, şimdi izninizle karınca çiftliğimdeki karıncaları seyretmeye gidiyorum.

Oyundaki en tehlikeli robot: MEGa
(bu ay çok yüklendik patrona)

Polat: Ya Emin bak abi ben oyunu oynadım ve şu yandaki robot varya vallahi sana benziyor. İnanmazsan gel bak. Yorumun nedir?

MEG: Sen şimdi olmayan beynindeki, olmayan muhakeme bölümüne yeniden sinyal gönder, sonra bi bana bak, bi de o robota. Neresini benzettiğini kamu oyu önünde açıkla.

Polat: E zorla söyleteceksin şimdi bana: gövdeyi görmüyor musun? Aynı sen. Şuna bak davul gibi yaa. Yorumun nedir?

MEG: De ki, benim gövdem bir dikdörtgenler prizması, değil ya. De ki benim gövdem davul gibi, hiç değil ya. Peki bu robotun, bu oyunla ne ilgisi var, onu bir açıklasana sen okuyuculara?

Polat: Abi bak büyüğümsün dümbük dümbük konuşma. Oyunu oynadın mı ki sen? Aynı bu robot var, ismide MEGa ve tıkınıp duruyordu Burger King'leri. Yorumun var mı? Yok tabi!

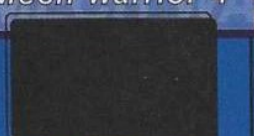
MEG: Yorumumu soruyorsun di mi? Gel yaklaş hele bi şöyle kulağına söyleyeceğim.

Polat: Buyur abi söyle

MEG: Fısır fısır, fısır da fısır. Fısır?

Polat: Eee abi ben zaten şaka yapmıştım. Tabii ki seninle alakası yok. Zaten bu robot yok ki. Kim koymuş bunu buraya? Kesin Altuğ hıyarı koymuştur. Altuğ! fısır fısır fısır (it ite it kuyruğuna...)

Mech Warrior 4



Hala Mech Warrior serisini keşfetmemiş ve metal canavarların dünyasına girememişseniz, ilk adım için çok iyi bir fırsat sizleri bekliyor. Mutlak oynayın!

FİRMA: Microsoft
TÜR: Simulasyon
SİSTEM: Windows 9x/Me
Pentium II 300
64 Mb Ram
775 Mb HDD
3d Hızlandırıcı

% 86

- Drim sus! (polat)
- Ama daha konuşmamıştım (drim.)
- Ben sonuca bakarım. (polat)

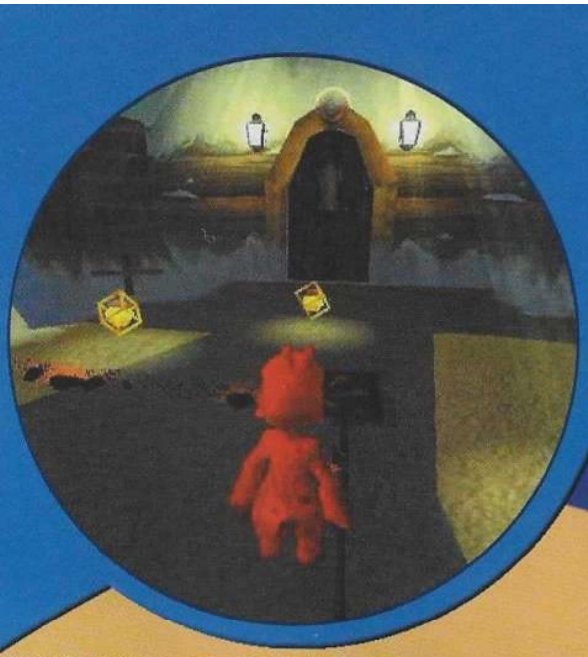
Superman, Spiderman, Zagor, Batman, Conan... Bütün bu kahramanların ortak özellikleri nelerdir? Hepsi karizmatik, güçlü, akıllı ve mücadelecidir. Hepsi de iyilerin dostu kötülerin kabusudur. Çoğumuz onların çizgi romanlarını heyecanla okuyup büyüyünce onlar gibi birer kahraman olma hayalleri kurmuşuzdur. Hatta kahraman olmak için büyümeyi bekleyemeyen bazılarımız evdeki perdeleri Superman pelerini yapıp ordan oraya uçarken annesine yakalanarak dayak bile yemiştir. Spiderman triplerine girip yere yüzüstü yatıp sürünürken aslında bir gökdelenin bilmem kaçıncı katına tırmanıyormuş gibi yapanlar olmuştur eminim. Hatta Conan'ın ejderhalarla yaptığı savaşları, tahta kılıçlarla kedilere saldırarak taklit etmeye çalışanlarımız da olmuştur. Kimbilir hayallerindeki kahraman gibi olabilmek için daha ne saçmalıklar yapanlar vardır. O zamanlar büyüdüğümüzde hayallerimizin gerçekleşeceğini, iyilik savaşçısı birer kahraman olacağımızı düşünerek bir an önce büyümek isterdik. Sonra bir gün büyüdük. Ama üstümüzde Superman pelerini yerine takım elbise, elimizde kılıç yerine evrak çantası vardı. Evet gökdelenlere tırmanıyorduk. Ama asansörle. Sonra kahraman olamamanın hayal kırıklığını yaşadık ve kendi kendimize sürekli sorar olduk; "Kahraman olmak için mutlaka karizmatik, güçlü, akıllı ve mücadeleci mi olmak gerekir? Ben çirkin, aptal, olan bitenle ilgisi olmayan, tembel ya da güçsüz sıradan biriyim diye asla kahraman olamayacak mıyım yani?" Cevap yakın zamana kadar "Evet" ti. Ama artık herkes kahraman olabilir. Çünkü kahramanlığın bütün kurallarını altüst eden bir oyun var artık. Sıradan hatta sıradan ötesi bir kahraman olmanın zevkini ve dayanılmaz hafifliğini yaşayacaksınız. Yaşasın yeni anti-hero akımı!!!

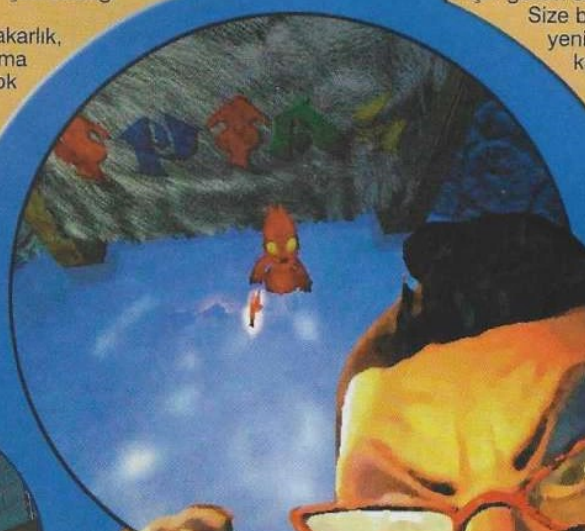
Cyro'nun yarattığı bu 3D platform oyunu, basamaklardan zıpla, bonusları topla tarzı sıradan platform oyunlarının arasından hemen sıyrılıyor. Grafik açıdan oldukça başarılı olmasının yanısıra oyun hem kendi kendine, hem de diğer oyunlardaki bazı klişelerle dalga geçme gibi bir özelliğe sahip. Oyunlarla dalga geçen bir oyun...Bu bana Scream adlı bir filmi hatırlattı. Bu film de korku filmleriyle dalga geçen bir korku filmiydi. Sonunda filmde neredeyse herkes ölüyordu. Belki bu kendi kendiyle dalga geçme fikri pek de iyi değildir, ne dersiniz? The Gift'in yaratıcıları size diyorum!!!

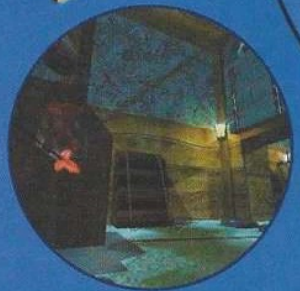
Oyunla aynı ismi taşıyan kahramanımız Gift, değil bir kahramanın, sıradan bir insanın bile taşımaması gereken bir çok özelliği aynı anda bünyesinde barındırıyor. Çirkinlik, sakarlık, aptallık, tembellik.....Ama kesinlikle çooooooooook şirin. İşte olay burda bitiyor zaten. O anda gönlünüzün kahramanı oluveriyor. Hatta onu o kadar çok seviyorsunuz ki bir an önce prensesine kavuşması için saatlerinizi bilgisayarın başında harcıyorsunuz. Harika bir havada arkadaşlarınız dışarda deniz kenarında, kafelerde eğlenirken siz sevgili Gift'inizin bir an önce mutlu sona ulaşması için monitörün başında kök salıyorsunuz. Gün boyunca arkadaşlarınızdan gelen davetleri "Hayır! Gift prensesinden ayrı boynu bükük bir durumdayken eğlenemem" diyerek reddediyorsunuz.

Gift kim, prenses de nerden çıktı, ben neden bütün gün bilgisayarın başında kök saldım? diye soranlar olabilir. Onlara yazının kalanını okumalarını tavsiye ediyorum..

Herşey oyunun intro'sunda yaşlı ve şişko bir kadının "Alarm alarm!" diye yanıp sönen bir monitöre bakıp "Kahretsin.....son adamım da görevi tamamlayamadan öldü" demesiyle başlıyor. Belli ki o görev her ne ise biraz tehlikeli. Kadın sinirle yerinden kalkarak yarım kalan görevin tamamlanması için yeni bir kurban bulmak üzere odadan çıkıyor. İkinci sahnede kadının karşısına dizilmiş bir sürü garip yaratığın görev için seçilme korkusuyla tir tir titrediklerini görüyorsunuz. Anlaşılan kimse görev için gönüllü olmayacak. Bizim şişko cadı içlerinden birini zorla gönüllü yapacakken, içeriye hiçbirşeyden haberi olmayan, kendini yetenekli bir barmen zanneden Gift gezici içki arabasıyla giriveriyor. Cool bir tavırla kadına içki teklif ettiğinde, kadın korkunç bakışlarıyla Gift'i süzüyor ve sonunda zavallıyı oyuna getirip (bir dakika zaten oyunda değil miydi?J) prensesi bulma görevini ona veriyor. Gift olayın ne kadar tehlikeli ve ölümcül olabileceğini anlayamayacak kadar salak olduğu için görevi seve seve kabul ediyor. İşte o andan itibaren size çok iş düşüyor. Size baştan da söylemiştim değil mi? The Gift kahramanlığın kitabını yeniden yazan bir oyun. Asla alıştığınız türden kahramanlık öyküleri beklemeyin. (Bekleyen varsa ya şimdi yazıyı terketsin ya da sonsuza kadar sussun ve sessizce yazıyı okusun.) Mesela Spiderman sevgilisi Mary Jane'i







Rezil Röportajcı Mario ile platform oyunlarının dünü, bugünü ve yarını hakkında söyleşti...

Pol: İyi günler Mario Amca! Sizinle röportaj yapmak isterdim. Saygımdan dolayı.
Mario: Ne amcası be! O kadar yaşlı mıyız? Korum şimdi boruyu kafana...
Pol: Yaşlısın tabi. Gerçekleri kabul et artık, boru değil!
Mario: Genç nesil artığı seni... Ne var ne soracaksın? İşim var benim, daha doğrusu yok artık.
Pol: Evet ilk sorum bununla ilgili. Piyasada abidik gubidik bir sürü platform oyunu var. Yok timsahlısı, kedilisi, ördeklisi, yaratıklısı... Sizin niye yok? Ay olmadı galiba bu...
Mario: E ben şimdi sana döşeyeyim mi bu boruyu?
Pol: Şey tamam soruyu değiştiriyorum. Peki oyunlarda oynarken en ilginç anınız neydi acaba?
Mario: Prensesi kurtarmak.
Pol: Bu kadar mı? koskoca Mario'sun, yaş kemale ermiş hepsi bu kadar mı?
Mario: Daha ne olsun aptal çocuk. Dünyayı mı kurtaracaktım hoplaya zıplaya...
Pol: O bile daha ilginç olurdu. Bir keresinde sizin oyununuzu oynamıştım. Neden bıyıklarınız böyle süpürge gib... ÇOTAAAAAAAAA...
Mario: Serseri herif be! Luigiii... Gel al şunu. Düştü platformdan salak!

kurtarmak için çelik kaslarını, zekasını, çevikliğini, Superman Louise Lane'i kötülerin gazabından korumak için üstün güçlerini kullanarak gerekirse bir orduyu bile yenebilecekken, Gift'in güzel prensesini kötü güçlerden kurtarmak için yapması gereken tek şey 7 ayrı bölgeden 7 cüceyi toplamak. Sakın şimdi "7 cüceyle ayrı ayrı kim uğraşacak, bir seferde 7 cüce bulurum ben" diye Pamuk Prenses'in 7 cücelerine sulanmayın. Hatta daha ileriye gidip "Aaaa hazır cüceler için gelmişken, burada prenses de var. Başka bir tane daha bulmama gerek yok" deyip işin kolayına kaçmayın. Oyundaki bir sürü düşmana bir de Pamuk Prenses'in Prens'ini eklemeyin. Durup duruken başınızı belaya sokmayın ve onurlu bir kahraman gibi 7 ayrı bölgeden 7 cüceyi toplayıp, milletin prensesine sulanmadan kendi prensesiniz için mücadele edin. Ayrıca cüce toplamak da iş mi deyip olayı küçümsemeyin. Bazı bölümler insanı delirtecek kadar uğraştırıyor. Hatta ilerleyen level'larda kendi kendinizi sorgulamaya başlıyorsunuz. "Ordan atla, burdan zıpla, onu öldür bunu kes derken her level bittiğinde bula bula bir cüce bulmam ne derece adil? Üstelik bütün bu uğraşların sonunda prensesi Gift kapacak ben de güzel bir haftasonu evde bilgisayar başında saatlerimi harcadığımla kalacağım. Ayrıca niye Pamuk Prenses benim olmuyor? O prensten benim neyim eksik?" diye düşünmeye başladığınız anda Gift'in şirin suratıyla yüzyüze geliyorsunuz ve o anda herşeyi unutup cüce toplamaya devam ediyorsunuz. Şirin olmasının yanısıra Gift'in bir çok yeteneği de var. Tamam Superman gibi uçamıyor, Spiderman gibi düz duvarlara tırmanamıyor, Conan gibi bir kılıç darbesiyle 10 kişiyi altedemiyor ama en azından yürüyor, zıplıyor, yüzüyor, koşuyor, eşyaları ordan oraya taşıyıp itebiliyor. İnanmayacaksınız ama arada sırada silah bile kullanabiliyor. Bir de oyun boyunca elinden düşürmediği değneği var. Onu da gerektiğinde silah olarak kullanıyor. Yeri gelmişken değnekle ilgili küçük bir bilgi daha vereyim. Gift'i çok fazla kendi başına bırakmamaya çalışın. Yalnız kaldığında hemen şaklabanlıklar yapıp ilginizi çekmeye çalışıyor. Hala umursamazsanız sonunda kafanıza değneği yiyorsunuz. Agresif bir tarafı da var anlayacağınız. Evet artık Gift'i ve sevgili değneğini daha iyi tanıyorsunuz. Ama bize hayatı sürekli zehir edecek oyunun diğer sakinlerini de tanısak iyi olur. Düşmalarınızı iyi tanımalısınız. Onların zayıf yönlerini keşfedip bu doğrultuda bir savunma geliştirmelisiniz. Aslında zayıf yön bulma konusunda düşmanlarınızın daha avantajlı olduğunu kabul etmek zorundayım. Açık sözlü olmak gerekirse Gift'in kendisi bir zayıf nokta zaten. Ama moralinizi bozmayın. Gift sizin yardımınızla prensesine kavuşacak.

Evet düşmanlarınıza gelince.....Oyun boyunca karşınıza değişik türden bir çok yaratık çıkıyor. Kimi sadece karanlıkta, kimi sadece ışıkta yaşayabilen gölge yaratıkları mutluluğunuza gölge düşürürken, bazı yaratıklar dokunduğu yeri yakıyor, bazıları ise yanına biraz olsun yaklaştığınızda ölümcül olabiliyor. Bazıları ise çerez niyetine yiyebileceğiniz kadar kolay rakipler. Bu arada oyunun yaratıcıları Gift'e bu kadar az kas gücü ve beyin verip, ters orantılı olarak bir o kadar da fazla zorluk yarattıkları için vicdan azabı duymuş olmalılar ki savunma amaçlı bir çok unsuru oyun içine serpiştirmişler. Bunlardan ilki güç kaynakları.

Hem çirkin, hem de utangaç! Ama o bir kahraman.

Sarı, siyah, mavi, kırmızı, yeşil güç kaynaklarının yanında bir de gölge güç kaynağı var. Bu güç kaynakları sayesinde Gift her tip düşmana özel bir korunma sağlıyor. Mesela sarı güç kaynağına Gift'in elinden düşürmediği değneği soktuğunuzda değnek bu gücü absorbe ediyor ve sadece karanlıkta yaşayabilen gölgeleri saçtığınız ışıkla etkisiz hale getiriyorsunuz. Ya da sadece ışıkta yaşayabilen gölgeleri yok etmek için yine aynı şekilde siyah güç kaynağından faydalanıyorsunuz. Bunun dışında oyunun çeşitli aşamalarında bulduğunuz silahlarla daha da donanımlı hale geliyorsunuz. Ayrıca oyunda orayı burayı araştırıp bulduğunuz enerji ve hayat bonusları, silahınız için gerekli olan cephaneler de cabası.

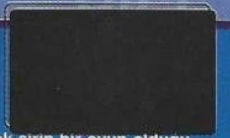
Oyundaki diğer özelliklere gelince...Sevgili Gift'i ordan oraya zıplarken değişik kamera açılarından da görmeniz mümkün. Böyle bir şeye ne diye ihtiyaç duyulmuş anlamış değilim. Sırf zengin dursun diye yapılmış bir şey gibi geldi bana. Eh madem böyle bir olaya girmişler yaptılar mı tam yapıp, ordan oraya zıplayan Gift'in hareketlerini ağır çekimde izleme olanağı da verselermiş. Böylece hareketlerini artistik ve teknik olarak değerlendirebilirdik. Çok puan alamazdı eminim. Ama eğlenceli olurdu.

Sonuç olarak eğlenceli bir oyun. Ama yine de güzel ve güneşli bir hafta sonunda değil de yağmurlu ve kasvetli bir havada evde oturmak zorunda olduğunuz bir zamanda oynayın. Böylece yapacak daha iyi birşeyiniz olmadığı için gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz. Yoksa öylesine bir bakmak için bile oyuna girseniz Gift'in sevimli suratı sizi eve çiviliyor ve siz oyunu bitirine kadar da bir yere gitmenize izin vermiyor (Tecrübe konuşuyor).

Gift

Nesime TAŞAN
nesra@kamernet.com

Gift



Çok şirin bir oyun olduğu kesin. Hele bölüm aralarındaki 3D render demolar oldukça komik... Türünün başarılı örneklerinden biri. Eğlenmek isteyenler için

FİRMA: Cyro
TÜR: 3D Platform
SİSTEM: Windows 9x/Me/2000
Pentium II 233
64 Mb Ram
3D Hızlandırıcı

% 80

-Görüldüğü üzere 3D kart olmadan platform oyunu bile oynanmıyor... Hah! Bunu da söylettiniz bana en sonunda!

Metal canavarlar

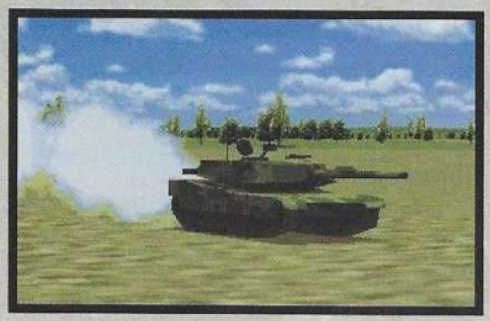
Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com

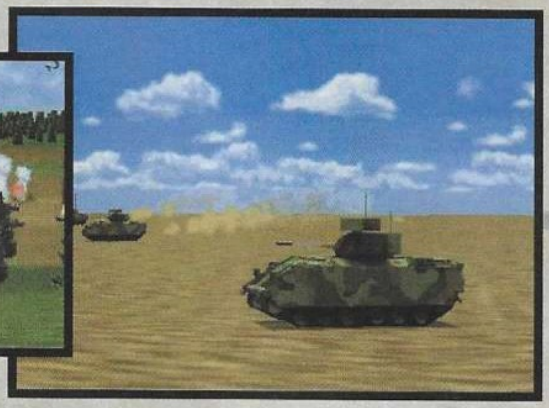
STEEL BEASTS

Yeni bir anlayışla yapılmış bir tank oyunu oynamak istiyorsanız, bu oyuna bir bakın. Epeydir herhangi bir yeni oyunda bu kadar eğlenmediğimi itiraf etmeliyim. İlk bakışta, çizimler biraz basit, yavan gelebilir ancak bana sorarsanız bir oyunda en önemli husus, oyunun eğitirken eğlendirmesidir. Sadece eğlendiren oyunları kaldırın atın. Sadece eğiten bir şeye de oyun denmez. Böylelikle, boş vaktinizin bir kısmında, dinlenmek, eğlenmek ve bu arada bambaşka, yeni bir şeyler öğrenmek istiyorsanız, iyi bir oyun oynayabilirsiniz. Bu oyunu da bu sınıfa sokabilirim. Dergidekiler benim huysuz ve zor beğenir yaklaşımlarıma o kadar alışmış olmalılar ki bu oyunu beğendiğimi söylediğimde; hayret ile karşılandım. Gerçekten, ya ben bu oyunu nasıl beğendim?? Bir kere oyun dediğin şey çok zor olmayacak. Çok kolay da olmayacak. Bir şeyler öğretmeli demiştim ya... Neyi, ne kadar öğreteceği de bir sorun. Oyun ile birlikte 150 sayfalık bir kitap veriyorsanız ve oyunu oynamak için bu kitabı okumak gerekliyse, o anda bir çok müşteriyi havada kaçırırsınız.

STEEL BEASTS kelime anlamıyla "çelik canavarlar" demek oluyor. Gerçi ilk duyduğumda bunu bir bilim kurgu oyunu sanmıştım, İnternet'teki oyun reklamlarını birbirine karıştırdım herhalde. Bu oyun, günümüz zırhlı savaş araçlarını konu alıyor. Kullandığınız araçlar ise M1A2 Abrams ve Leopard tankları. Abrams M1A1 ve Leopard 2A4'nin şu anda dünya ordularında bulunan en iyi tanklar olduğu söyleniyor. İddialara göre bu özellikleri sebebiyle APFSDS (buna kısaca SABOT da deniyor) ve HE mermiler oyunlarda kullanılıyor. Oyunda diğer birçok araca da yer verilmiş ancak bunları kullanamıyorsunuz. Mesela, zırhlı piyadeler, yaya piyade müfrezeleri, keskin nişancılar, tanksavar taşıyan zırhlı araçlar ve hatta mayın temizleyici tanklar bile var. Oyunu oynayan kişiler olarak iyi tarafı temsil ediyorsunuz. Düşman birlikleri de Rus malı teçhizat kullanıyorlar. Oyunun konulu kısmında da zaten, batıya doğru tekrar bir istila hareketine girişen Rus birliklerini durdurmaya çalışan NATO birlikleri var. Tam teşekküllü bir "senaryo" olayı yok. Bir parça kopuk olan birçok eğlenceli görev var. Bu görevler değişik kişiler tarafından hazırlanmış. Siz de kendi görevinizi kendiniz oluşturabiliyorsunuz öte yandan. Bu da çok eğlenceli ama zor bir şey. Oyunu fare, oyun kolu ve tuşlar ile ve/veya bunların herhangi bir karışımı ile başarıyla oynayabilirsiniz.

INSTANT ACTION kısmından savaşa hemen geçebilirsiniz. Burada bir vadiden hızlıca geçmeye çalışan düşman birliklerine; pusu kurmaya müsait bir mevkide olan tankınız ile ateş açıyorsunuz. Bir nevi eski C64 oyunu gibi bir durum söz konusu. Ama kesinlikle çok daha zor ve ciddi bir durum.



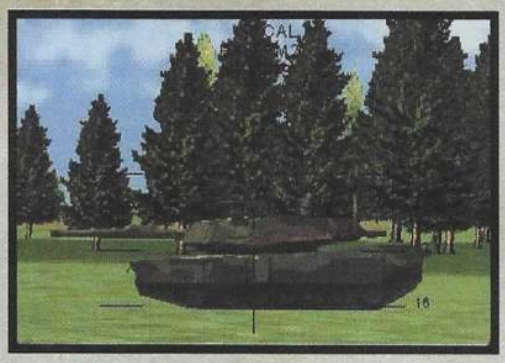


araçlar 5000 metreden araçları tahrip edebiliyor (bu çok zor ve ustalık da gerektiren bir şey, sadece teknoloji yeterli değil). Saatte 72 km/s hıza çıkabiliyor, ısı görüş (thermal imagery) ile düşmanı buluyor, lazer mesafe ölçücü ile mesafeyi hesaplıyor, namluyu hedefle çeviriş hızına bağlı olarak bilgisayar ile bir önleme mesafesini namluya ekleyerek, menzil gereğince bir yükseliş ekliyor ve size ateş etmesi kalıyor, bir de mermi seçimi. Bu tanklar, 120 mm.'lik yivsiz topları ile APFSDS (Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot - yani Zırh Delici Atılan Kılıflı Kuyruklu Ok Mermi), HE (High Explosive) yüksek patlayıcı, HESH (yapışkan tanksavar mermi), STAFF, ve SMOKE (Sisleme) mühimmatı kullanabiliyorlar. Daha başka mühimmatın varlığı da mevcut ancak temel farklılık ve

MISSIONS kısmından da oyunda ayrıca hazırlanmış görevler var demiştim ya, işte onlara erişebiliyorsunuz. Bunlar da dünyanın çeşitli beldelerinde geçiyor. Kore, Almanya, Irak (bu konudan bıkmadılar ha!, 2. dünya savaşı bir, bu iki) ve Kuzey Amerika'da birkaç görev hazırlanmış.

Her görev durumun anlatıldığı bir yazı ve harita ekranı ile başlıyor. Başta biraz karışık gelebilir ancak neyin ne olduğunu çözmeye çalışmalısınız. Ayrıca bazı tetikleme hareketleri ekleyerek birliklerin eşgüdümlü hareket edebilmelerini sağlayabilirsiniz. Oyunda tank komutanı, topçu veya sürücü olarak görev yapabilirsiniz. Topçu kısmı hareketin bol olduğu, komutan kısmı ise taktik bir oyun için tavsiye edilir. Sürücü kısmı pek zevkli değil, zaten bir şey sürmek istiyorsanız gidip bir yarış arabası oyunu alın. Savaşa başlamadan önce komutan olarak dışarıyı izlemeniz, sağı solu

kolaçan etmeniz çok zevkli. Bilgisayar idaresindeki adamlar düşmanı görünce bildiriyorlar, ancak sizin bakınıp bulmanız gerekebilir. Düşmanı arazide ararken en faydalı yöntem ısı görüş düzeneğini kullanarak etrafı izlemeniz olacaktır. Dost düşman ayrımını çok uzaktan yapamıyorsanız bir lazer atışı yapın. Sonra harita ekranına gidip minik bir yıldızı harita üzerinde arayın. Bu yıldızın bulunduğu yer lazerin düştüğü yerdir. Hemen yanında kim gözüküyorsa topçunuz oraya bakıyor demektir. Eğer sürücü olarak ilerleyebiliyorsanız tanklarınızı ağaçlıklardan uzak tutun. Eğer aralarında düşman piyadesi gizleniyorsa, yakın mesafeden gerçekten çok tehlikeliler. Oyunda yer alan hoş bir özellik, müfreze komutanlığı yapmaya meraklılar için eğlenceli olabilir. "Hand off" denen sistem ile tank topçunuzu (buna TT diyeceğim) bir hedefin yakınına yönlendirip bırakmanız yeterli. Siz savaşın yönlendirilmesi ile uğraşırken, o geri kalan işi halletmeye çalışacaktır. Ben TT'nin kısmını da yeterince eğitici ve eğlendirici buldum. Üstelik buradan bakarken, düşmanın sizin atışlarınıza vermiş olduğu tepkileri de gözlemleyebilirsiniz. Mesela bir seferinde bir düşman zırhlı piyade aracına ateş ettim. İkinci atışı da ıskaladım ama o araç durarak bana döndü ve sanırım bir



Ancak doğrudan tahrip veya imha değil de, genellikle düşman direncinin veya azminin kırılması, ses, gürültü ve küçük hasarlar, yaralar bereler, topçu ateşi yiyen bir birliği yeterince hasara uğratmakta. Görmeden ateş eden bir birlik için bu oldukça iyi bir netice. Oyunda da bu göreceli olarak yansıtılmış. Bu sebeple topçu desteğini ihmal etmemeli ve iyi kullanmalısınız. Topçu desteğini komutan mevkiinden görerek verip sonra bunu harita ekranından düzeltebiliyorsunuz. Haritada gördüğünüz bir kare, sizin topçu desteği vuruş "demet" şeklidir. Kenarlardaki mini noktalardan tutarak demet şeklini değiştirebilirsiniz. Ortasından tutarak da harita üzerinde farklı bir konuma işaret edebilirsiniz. Hareketli düşman birliklerinin tahmini varış noktasına işaret edin. Duran birliğin üzerine işaret edebilirsiniz. Yerleşmiş bir düşman üzerine kare şeklinde bir "demet" işaret edin. Durup durmayacağından şüphelendiğiniz bir birliği hareket ettiği yolun veya yönün üzerine dik dörtken şeklinde bir "demet" de gösterebilirsiniz. Dik dörtken demetin uzun kenarı, hareket istikametine paralel olsun ki "demet" düşman araçlarını daha iyi kavrasın. Kullanabildiğiniz mermiler, HE yüksek patlayıcı, SMOKE sis, ve bir de geliştirilmiş klasik mühimmat var ki bu düşman üzerinde havada saçılan bir nevi konserve kutuları. Bu konserve kutuları içlerinde zırh delici çukur imlalı savaş başlıkları taşıyorlar ve genellikle zırhlı araçların en ince zırha sahip olan üst taraflarına belli bir yükseklikten ateşleniyorlar. Uzaktan seyretmesi çok zevkli. Düşman birliği üzerine adeta ateşten bir yağmur boşanıyor. Yakından seyretmesi ile yüksek zayiata yol açabilir... HE mermileri genellikle açıktaki piyadeye, hafif zırhlılara, düşman topçusuna ve motorlu piyadeye uygulanabilir. Tanklara karşı ise pek etkili değil. Tam üzerine tanksavar füzesi attı. Zırhlı piyade taşıyıcıların attığı güdümlü tanksavar silahlar genellikle aynı tank silahları gibi görerek atış yapan silahlar olduğu için bunlardan kaçmanız da mümkün. İster tel güdümlü, ister T.V. güdümlü olsunlar, eğer zırhlı aracınızı bir sütre (mevzi, engel, ağaçlık, bina) ardına sokabiliyorsanız bu atışlardan göreceli olarak korunabilirsiniz.

Bütün eğitim görevlerini oynamanız tavsiye edilir. Üstelik her iki tank için de. Çünkü idarelerinden tutun, atış gerçekleştirme şekillerine varıncaya kadar temel farklılıklar söz konusu. Eğer, bir isabet kaydetmeniz halinde bir tankı saf dışı bırakabilir.

Oyunun eksiklerinden birisi de 3 boyut hareketlerinin yavaş olması. Buna rağmen olaylar ve çevre etkileri oldukça iyi yansıtılmış. Mesela bazen tanklara isabet kaydetmeniz halinde, tankların kuleleri havaya uçabiliyor. Ayrıca topluca hareket ederken, araçların çıkardığı gürültüler, toz ve duman ortamı da iyi yansıtılmış. Hatta zaman zaman bu toz yüzünden mecburen ısı görüş düzeneğin kullanmak zorunda bile kalabiliyorsunuz.

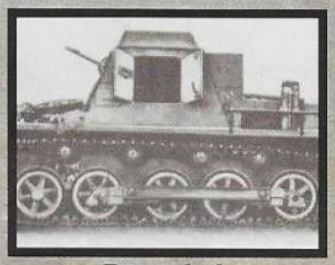
Genel olarak ele alırsak, bu oyunun sizde ilk anda uyandırabileceği, acemice yapılmış havası veya basit görünümlü resimler sizi yanıltmasın. Aşağı yukarı, şimdiye dek en iyi yapılmış tank oyunlarından birisi. Tanklar konusunda bir şeyler öğrenmek isteyen arkadaşlar bu oyunu alıp hem eğlenebilir, hem de dünyanın şu anda eni iyi iki tankı olduğu söylenen bu araçları yakından tanıyabilirler.

Hoşçakalın.

Son derece çirkin araçlar olan Tank'lara mavra yazılmaz abi! Bu yüzden sizi garabet Tanklar galerisiyle baş başa bırakıyoruz. Unutmayın 1 resim 100 söze bedeldir (yırttık :)

Kanalizasyon temizleyici

Zırhlı umumi hela



Bu ne be!

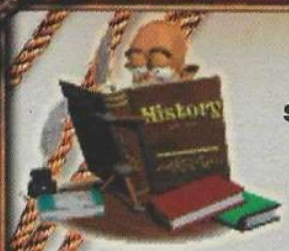
Yorum yok!

hala taş gibi

"Bu sloganı kim yazdı buraya?" -MEG

"boşver!, idare düğmelerine bakıp, tankımı kullanırım" diyorsanız yanılırsınız. Ben bunu yapmaya çalıştım ve haliyle başaramadım. Mesela tek atışta isabet kaydetmeniz gerekliyse (yani genelde öyledir), ve oyun kolunuz "joystick" yoksa, sağ el farede "mouse", sol elinizin bir parmağı P tuşunda, biri de çubuk tuşunda olmalı (bu Leopard için geçerli). Abrams'ta da durum biraz değişik. Bilmem anlatabildim mi.

Topçu desteği çok mühimdir. Genellikle filmlerde etkisi çok abartılmıştır. Topçu ateşe bir başlar, düşman mahvolur. Aslında öyle bir şey yok. Ben askerde topçuydum ve ilk öğrendiğim şeylerden biri topçu ateşinin oluşturacağı %30'luk zayiat iyi bir başarı olduğuydu. Yani atışlarınızın düşmanın tam üstüne denk gelmesi ile, onların tamamen yok olacağı zannına kapılmayın.



Ders: Tarih Konu: Tarihin sislerine batmış başarılı ama şanssız olan ünlü denizciler

Meg-ül Tıka Basa: Dumanı üstünde kızgın yayla çorbalarını düşmanlarının suratına kezzap gibi fırlatmasıyla ünlenmiş. Birgün kendi çorbasını padişaha zorla içirip kusturunca padişah da kellesini vurdurup Cezayire sürmüş.

Zeban-i Kelle Paça: Muhabereden hemen önce tayfasındaki herkese tekme tokat ve kelle paça girişip tayfayı kızdırır ve düşman üzerine salarmış. Bir gün "Ula uçan gemiler yapıp fezaya çıkacaam" diyince padişah gözlerini oydurup Cezayire sürmüş

Bleda El Hac-ı Ali Hafızoğlu: Bir kere padişah bunun ismini ve soyadını tam olarak söyleyemediği için katran ve tüye bulayıp Cezayire sürmüş onu belirtelim. Sonra bu intikam amacıyla geri dönmüş ama padişah bunun dalaklarına 2 şarjör boşaltıp tekrar Cezayire sürmüş.

Rauf El Kazulet: Zamanın 2 metre 80 cm'lik en uzun boylu denizcisiymiş. Denizde muhteşem zaferler kazanıp, bir çok toprak almış. Ülkenin ismini 7 düvele duyurmuş. Fakat birgün bu uzun kazulet, 1 metre 50 cm'lik padişahın huzuruna çıkmış ve hemen oracıkta Cezayire sürülmüş.

Nesim-e Sultan: Denizde doğmasının dışında denizlerle alakası yokmuş fakat hedefe tam isabet tekme atarmış. Bir gün padişaha tekme atmak için bacaklarını kaldırınca padişah bunu Hareme sürmüş. Ha ha!

Yedi denizin albızları

Artun ÖZSEMERCİYAN
artun@kamernet.com

" I must go down to the seas again, to the lonely sea and the sky,
And all I ask is a tall ship and a star to steer her by... "
-John Masefield

Aylardan beri, bir sürü Uzay Yolu oyununda bir yığın uzay gemisinden bahsettim sizlere. Bu sefer izninizle Dünya'ya kesin dönüş yapıp, denizlere inmek, eski zaman gemilerini anlatmak istiyorum. Oyunumuz: "Yelkenli savaş gemilerini birbiriyle savaştırıp eğlenelim, tarihsel görevler yapalım, donanmalar yönetelim, zevkten ölelim" türündeki **Age of Sail 2.** Bilgisayarımız: En az PII 233, 16 MB 3D kart ve bolca ram (olmalı yoksa büyük çarpışmalarda saç baş yolarız). Yapımcı firmamız: Talonsoft. Yasamız: Küçüklerimizi korumak, büyüklerimizi saymak (bu nerden çıktı ya?). Dergimiz: Evrenin en amatör profesyonel dergisi GaMeSHoW. Sayfalarımız: 26 ve 27 (bunu da salladım, bakalım tutacak mı? :)). Bu ön bilgileri özümsediyseniz oyuna geçelim.

Age of Sail, 97 yılında piyasaya sürülmüş bir gerçek zamanlı strateji oyunuydu (Gavur buna real time strategy der, ben demem). 18. yüzyılın sonuyla 19. yüzyılın başı arasında geçen deniz savaşlarındaki ünlü gemilere kumanda edebiliyorduk. Age of Sail 2 ise, oyuna çok da büyük yenilikler katmıyor. Aslında tüm yaptığı, ilk oyundaki Windows özentisi arabirimin içinde dolanan iki boyutlu gemileri alıp, üç boyutlu bir ortama taşımak.

Birinci oyunda olduğu gibi; iki farklı seçenek var (zaten iki aynı seçenek çok saçma olurdu). Birincisi, tarihte gerçekten yaşanmış bir savaşta bir taraf seçip bu savaşı tekrar yaşamak. Burada yüzden fazla senaryo seçeneği var; birebir savaşlardan dörde bir çarpışmalara, kırk-elli gemilik filoların karşılaşmalarına kadar. Gemilerin çoğunluğu İngiliz, Amerikan ve Fransız gemileri. Bütün senaryolarda, istediğiniz tarafı seçerek oynayabiliyorsunuz, hatta iki tarafı da bilgisayarın yönetimine bırakıp siz sadece seyredebilirsiniz bile. Ama bu sonuncusu pek de parlak bir fikir değil sanırım, özellikle oyunun yapay zekasının zayıflığı göz önüne alınırsa. Her senaryoda iki taraf eşit güçte değil, ne de olsa bu gerçek savaşlarda az rastlanılan bir durum. Bu yüzden olsa gerek, birkaç tane de "hypothetical" (Türkçe'si: salla gitsin, iyi yazıyorsun, aslansın) senaryo da mevcut. İkinci seçeneğiniz ise; altı campaignden birini seçip, amiralliğe uzanan yolu tırmanmaya çalışmak. **Campaign** oyunlarda kazanacağınız çarpışmalar size prestij puanı ve para olarak geri dönüyor. Puanlarınız sayesinde terfi ediyor, paranız sayesinde de yeni gemiler alabiliyor, geminizi tamir ettirip mürettebatınızı güçlendirebiliyorsunuz. Oyunun hoş bir noktası, "Black Sea Battles" isimli campaignde, Karadeniz'in hakimiyeti için çarpışan Osmanlı-Rus donanmalarına yer verilmesi. Bu campaignin sadece Ruslar'la oynandığını belirteyim hemen ama yine de ilginç, özellikle savaştığınız Türk gemilerinin Pembe, Gülsevin, Bahri, Arni-İllah gibi doğruluğundan emin olamasak bile en azından gerçek gibi duran isimlere sahip olması oyunun gerçekçiliği ve inandırıcılığı hakkında iyi bir fikir veriyor.

Hangisini seçerseniz seçin, oyun sizi denizin ortasında bir takım gemilerin arasına bırakacak ve emin olun ki siz bir süre boş gözlerle monitöre bakacak, sağı solu tıklayacaksınız, bu arada büyük ihtimalle gemileriniz de denizin dibini boylayacak. Çünkü yapımcılar sağ olsunlar, menülere ısınmanızı, oyuna alışmanızı sağlayacak öğretici bir bölüm koymaya üşenmişler. Açıkçası, bir oyuna alışana kadar harcadığım süreden ne kadar nefret ettiğimi anlatamam. Kerevizden bile bu kadar çok nefret etmiyorum. Bu yüzden Age of Sail 2 de beni ilk önce epey huzursuz etti. Alıştıktan sonra, arayüzün çok basit ve kullanşlı bir şekilde hazırlanmış olduğu fark ediliyor ama ne yapayım, kıllandım bir kere.

Menüler yine Windows mantığıyla hazırlanmış ama çok şükür görünümleri değişmiş, gayet de güzel olmuş. İsterseniz bütün pencereleri kapatıp sadece savaşı bile seyredebilirsiniz. Pencereleri sürüklemek ve boyutlarını değiştirmek çok basit, yani ekranı tamamen isteğinize göre ayarlayabilirsiniz (arkadaşlarımız buna da "fulli kastımayzıbıl" diyor. Ben yine susmayı tercih ediyorum:).

Oyunun 3D grafik motoru son derece başarılı. Gemileri en küçük detaylarına kadar görebiliyorsunuz, ortalıkta

koşuşturan mürettebat da buna dahil. Hava ve su efektleri de çok güzel; mesela gün batımında deniz de güneşle beraber kızıl bir renk alıyor, güneşe bakarsanız ekran parlıyor falan. İlk oyunda göremediğimiz kıyılar, Age of Sail 2'ye eklenmiş. Onlar da detaylı görüntüleriyle atmosferi güzelleştiriyorlar. Kameranın yüksekliğini ve yönünü ayarlayıp denizin her noktasından, değişik kamera açılarıyla, savaşı seyredebiliyoruz (Ters açı bile var :P). Müzikler de ortama yakışan, orkestral parçalar. Açık denizlerde geçen bir oyun için bundan iyisi olamazdı. Eksik olan tek nokta, ses efektleri. Toplar patlıyor, dalga ve rüzgar sesleri duyuluyor ama bunlar epey cılız ve inandırıcılıktan uzak.

Gemileri yönlendirmek düşündüğünüzden daha basit (ne düşündüğünüzü nasıl bildiğimi sormayın). Dümenin herhangi bir yönüne tıklayarak gemiyi döndürebilirsiniz, aynı işi gemiye tıkladıktan sonra farenin tuşuna basılı tutup sağa sola çekerek de yapabilirsiniz. **Waypoint** sistemi de mevcut. Haritanın sol altındaki waypoint ikonuna tıklayıp denize bir yol çizin. Sonra da bir gemiyi ya da filoyu seçip bu waypointlerden birine tıklayın. Gemi o yolu takip edecek. Bu kadar basit işte. Tabi gemileri yönlendirirken unutmamanız gereken çok önemli bir faktör var ki, o da rüzgar. Pusulanızın hemen üstünde rüzgarın şiddeti ve yönü gösteriliyor. Doğal olarak rüzgarı arkanıza alırsanız yelkenlerinizi şişirip tam yol gidebilirsiniz ama aksi takdirde yol almanız epey zor. Manevra yaparken bunları göz önüne almalısınız.

Filoların çarpıştığı bir savaştaysanız, gemileri değişik formasyonlara sokabilirsiniz. Ayrıca düşmana ne kadar yaklaşacaklarını ve saldırgan mı yoksa savunmaya dönük (orta sahanın ortası :P) bir tutum mu izleyeceklerini de belirleyebilirsiniz. Ayrıca gemileri gruplandırıp bunlara numaralar vermek de mümkün.

Düşmana saldırmak için de gemisine sağ tıklayın. Eğer autofire seçeneği aktif ise, düşman gemisi menzile girer girmez toplarınız ateşlenir. Dümenin ortasındaki gemi resminin dört tarafında, topunuzun cephanesini gösteren daireler var. Üzerlerine tıklayarak bunları değiştirebilirsiniz. Örneğin art arda küçük gülleler atarak düşman yelkenlerini delebilir, ya da büyük gülleler kullanarak doğrudan geminin gövdesini hedef alabilirsiniz.

İlk oyunun önemli bir eksiği de, mürettebat yönetiminin olmamasıydı. Bu eksiklik Age of Sail 2'de giderilmiş. Elimizdeki adamlardan istediğimiz kadarını istediğimiz işe verebiliyoruz. Tamir işine daha çok adam yollarsak geminin onarımı hızlanıyor, topların başına çok adam koyarsak daha çabuk doluyorlar.

Mürettebatın bir kısmını "marine" olarak ayırmak da, düşman gemilerine yanaşıp ele geçirmek için önemli. Bunun için önce gemiye yaklaşıp kanca sallamak gerekiyor. Sonra adamlarınız düşman gemisine geçerek mürettebatını hunharca katletmeye başlayabiliyor.

Age of Sail 2'nin en kötü yanı böcük (yani bug, yani hata, yani dert) kaynıyor olması. Bir kere, çözemediğim bir sebepten dolayı kaydettiğim bir oyunu her yüklemeye çalıştığımda, ilk önce masa üstüne dönmek, sonra oyunu tekrar çalıştırıp tekrar yüklemek zorunda kaldım. Bir kere iki kere olsa anlayacağım da, her seferinde de olmaz ki. Ayrıca bazı fonksiyonlar kafasına estiği zaman çalışmayabiliyor, verdiğiniz emirler uygulanmayabiliyor. Bütün bunlardan korunmak için ya oyunu almayın (kesin çözüm) ya da oyunu alır almaz bütün yamalarını indirin ve kurun (zahmetli ama mantıklı çözüm). Ya oyunun beta testerları kör, sağır ve dilsizdiler; ya da fazla masraf olmasın diye yapımcılar beta tester olarak komşunun çocuğunu falan kullanmışlar. Bir başka mantıklı açıklama ise, oyunun piyasaya sürülmesinin aceleye getirilmiş olması. Bu konuda bütün firmaların Blizzard' dan öğreneceği çok şey var sanırım. Adamlar bir oyunun üzerinde altı sene uğraşıp, beş sene hatalarını düzeltip birkaç yıl da reklamını yapmadan çıkarmıyorlar. Sonra da oyun kapış kapış gidiyor tabi.

"Bütün senaryoları bitirdim, bütün campaignleri yaladım yuttum, başka oyunum da yok, napacam şimdi ben uhuhu" şeklinde zırlayan amiral ve hatta mareşal arkadaşlarımıza, oyunun multiplayer seçeneğinden bir doz öneriyor ve acil şifalar diliyoruz. Multiplayer modunda, single player görevleri istediğiniz gibi değiştirip, orasını burasını büküp oynayabiliyorsunuz. Yerel ağ üzerinden ya da TCP/IP ile16 oyuncuya kadar multiplayer deteği var (bu oyunu beraber oynamak için o kadar adam bulursanız haber verin, büyük ödül verecem valla).

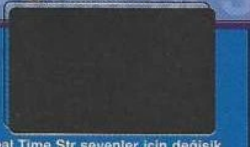
Hazır yerim varken, benden size birkaç tavsiye ve uyarı. Bu kıyağımı da unutmyaın :)

- Eğer filonuzdaki gemiler sayıca üstünse, hiç vakit kaybetmeden düşmana saldırın. Yoksa kaçmalarına ve gemilerini tamir etmelerine izin vermiş olursunuz.
- Gemileri illa batıracağım diye uğraşmayın. Yelkenlerine hedef alıp hareketsiz bıraktıktan sonra, o gemiyi kolayca saf dışı bırakmış olursunuz. Diğer gemilerle işinizi bitirdikten sonra, kolayca ister batırır, ister ele geçirirsiniz.
- Düşmana hemen yaklaşmayın. Eğer elinizde sağlam bir mürettebat varsa, önce uzaktan ateş ederek verebildiğiniz kadar hasar verin. Sonra işini bitirmek kolay olur.
- Düşman gemisinin kıç tarafı ya da ön tarafı sizin geminizin iskele ya da sanvak tarafına dönükken ard arda ateş edebilirseniz, düşman gemisini boylu boyunca kat eden gülleler fırlatmış olursunuz, böylece mürettebatının büyük bir kısmını öldürebilirsiniz.
- Geniş filolarla savaştığınız senaryolarda, çizgi formasyonunu mümkün olduğu müddetçe koruyun. Düşmanı iyice zayıf düşürene kadar bekleyin. Ardından, öldürücü darbeyi vurmak için zayıf noktalarına yoğunlaşabilirsiniz.
- G tuşuna basarak, silahlarınızın menzil göstergesini açın, menzile giren gemilere de acımayın.
- Eğer normal hızda oynuyorsanız, verdiğiniz emirlerin hemen uygulanmasını beklemeyin. Örneğin yelkenler anında açılmayacaktır, gemi bir anda dönmeyecektir. Eğer bu durum sizi sıkarsa, hızı artırabilirsiniz ama o zaman da bir kargaşa içine düşüp yenilebilirsiniz, oyunu hızlı oynamak pek de kolay değil.

Toparlayalım. Age of Sail 2 kötü bir oyun mudur? Hayır. Zevkli midir? Meraklısına evet. Aceleye getirildiği için epey hatası mı vardır ve bu yüzden yamaları mı yüklenmelidir? Mutlaka (amma spesifik soru oldu :). Peki alınması şart mıdır? Değildir, illa bu türde bir oyun alınacaksa Sea Dogs'la karşılaştırılmalı, ona göre ikisinden biri seçilmelidir. Başka sorusu olan? Teşekkür ederim, dağılabilirsiniz.

canınızı alacak

Age of Sail II



FİRMA: Talonsoft

TÜR: 3D Real Time Strategy

SİSTEM: Windows 9x/Me
Pentium II 266
64 Mb Ram
250 Mb HDD
3d Hızlandırıcı

% 70

Real Time Str sevenler için değişik bir tad. Grafiklerinin başarılı olduğu söylenebilir; Sea Dogs ile aynı 3d motoru kullanıyor...1700'lü yılların son dönemlerinde geçen 100 den fazla senaryo ve 6 adet campain oynanmak üzere sizleri bekliyor :)

-Drim, plan değişti Aos'u yapma..Drim plan değişti.. Aos'u yap.. Drim, yine plan değişti hehehehe (Polat)

Lunaparka gitmenize gerek yok

Emrecan ÇAKIR
emrecan@kamernet.com

Bir zamanların efsane oyun firmaları unutuluyor zamanla. Daha az oyun çıkarıyorlar artık. Birçoğu ufalıp büyük firmaların bir kolu haline geliyor. Bir kısmı da tutunamayıp siliniyor bu piyasadan. İşte bir zamanların Syndicate, Dungeon Keeper, Theme Park, Theme Hospital gibi devlerinin mimarı olan Bullfrog da bu piyasada son çırpınışlarını yaşayanlardan. Tam ümit kesilmişti ki bir baş yapıtın devamını piyasaya sürdüler: Dungeon Keeper 2. En az ilki kadar inanılmaz ve mükemmel olan Dungeon Keeper 2 yeterince bahsettirdi kendinden ve birkaç yıllık bir sessizlik sürecine daha girdi Bullfrog. İşte bu sefer de Theme Park'ın yenisi diyebileceğimiz Theme Park Inc'le karşımızdalar. Yine mükemmel, yine eğlenceli, yine theme park.

Theme Park Inc'te bir park'ı yönetmemiz için bize görevler veriliyor ve bir patronumuz var. Onun hayalini gerçekleştirmeye çalışıyoruz. Yani land of invention, polar zone ve arabian nights bölgelerinde en büyük ve kapsamlı parkı inşa etmek. Oyunun açılış ekranında bir odaya giriyoruz ve patronumuz bize bu hayalinden bahsediyor. Bu ekranı geçtikten sonra sekreter ismimizi alıyor ve gerkli formu doldurduktan sonra (formalite) iş başında buluyoruz kendimizi. Oyunda pek karışık birşey yok ancak yeni arabirim ve oynanış sebebiyle oyunu oynadığımız ekrandan biraz bahsetmekte fayda var.

Ekranın alt kısmında oyun içerisinde hemen hemen yapabileceğimiz herşeyin kısayollarını bulunduran altı ana düğme bulunuyor. Bu düğmelere sol tuş ile tıklarsanız basite indirgenmiş genel bir menü açılır. Sağ tuşla tıklarsanız yapılabilecek en genel şeylerin bulunduğu yeni bir ekran açılacaktır ve açıklamalarına az sonra geçeceğiz. Bunlardan ilki attractions, yani atraksiyonlar diye saçma bir çeviri yapmaktan kaçınırsak daha çok parkımızı inşa etmemize yarayan menülerin bulunduğu bölüm diyebiliriz. İçinde bulundurduğu bölümlerden bahsetmek gerekirse, buyrun bahsettim bile.

Rides: Parkınıza koyabileceğiniz büyük eğlence araçları. Alışılagelmiş lunaparklardan yola çıkarsak, balerin, tren, gondol gibi şeyler bu kategoriye giriyor. Burada bulunan araçlardan bir kısmını kendiniz de şekillendirebiliyorsunuz ama hazırları da bulunmakta. Bazı araçları parkınızın yapısına göre kendiniz şekillendirirseniz hem yer kazanabilir hem de dizayn açısından daha hoş şeyler yaratabilirsiniz. Ayrıca yine bu menüden, seçebileceğimiz araçların insanları ne kadar eğlendirebildiklerini, hangi hava şartlarında daha iyi çalıştıklarını, bozulmadan çalışma sürelerini ve o an parkta kaç tane olduğunu öğrenebiliyoruz.

Slide shows: Bunlar ise daha çok ufak eğlence araçları. Yumruk atıp gücünüzü öğrenme makinaları ve robot el ya da mıknatıs vasıtasıyla hediye topladığınız makinalar bu gruba giriyor. Büyük araçlardan kalan boş yerlere, park çıkışlarına ve girişlerine yerleştirin. Herhangi bir araca binmek için sıra bekleyen müşterilerinizin sıkılmasına izin vermeyin.

Shops: Parkınıza koyabileceğiniz her türlü alışveriş noktası. Yiyecek, içecek türü şeyler satan yerler bu gruba giriyor. Parkınız büyüdüyse (hem nüfus hem alan olarak) bu tür satış noktalarını parkın her köşesinden insanın rahatca ulaşabileceği şekilde stratejik yerlere yerleştirin. Hiç bir zaman aynı tür binaları bir yere yığmayın.

Facilities: Parkınızdaki her türlü hizmetle ilgili menü. Personeliniz için odalar, tuvaletler ve en önemlisi research lab bu menüde bulunuyor. Şimdi research lab'den biraz bahsetmek istiyorum. Parkınız genişledikçe yenilikler gerekiyor, çeşitli yer şekilleri ya da farklı etkenlerle karşılaşıyor. Research lab'de çalışan scientist'leriniz sizin vereceğiniz emirler doğrultusunda bu tür şeylere çözüm

üretiyorlar. Research menüsünden gerekli research'ü seçtikten sonra bu research'de çalışmasını istediğiniz scientist'leri belirliyorsunuz ve proje üstünde çalışmaya başlıyorlar. Research, zorluğuna göre ve çalışan scientist'lerin yetenekleri doğrultusunda bir süre sonra tamamlanıyor ve yeni şeyler kullanıma açılıyor.

Features: Daha çok dekorla ilgili menü. Parkınız'ın eğlencesinin yanı sıra görünüşü de önemli. Boş kalan yerleri birer ikişer ağaç, süs havuzu ya da başka şeyler serpiştirerek değerlendirmekte fayda var. İşte bu tür şeyler bu menüde bulunuyor.

İkinci ana bölüm ise staff. Buradan parkımızda çalışan, işe alacağımız, ya da işten çıkaracağımız her türlü personel'le ilgili menüye ulaşabiliyoruz. Herhangi bir personel'le ilgili her tür istatistiğe ulaşabileceğimiz ve istediğimiz çalışanımızı takip edebileceğimiz (locate) bu menülerden en önemlisi olan hire staff kısmından bahsedelim.

Parkınızın düzeni ve her türlü işin yolunda gitmesi için personele ihtiyacınız var. İhtiyaca göre zamanında ve gerektiği kadar personel almak ise çok önemli. Ayrıca işe aldığınız her personel'i aralıklarla takip edin, maaşlarına zam yapın. Çalışacakları ve daha çok ilgilenecekleri alanları patrol yöntemiyle belirleyin ve parkın her kısmıyla her türden en az bir personelin ilgili olmasını sağlayın. Şimdi işe alabileceğiniz personel çeşitlerine geçelim.

Engineer: Parknıza koyduğunuz hemen hemen her aracın bir ömrü vardır. Bunları o aracı yaparken seçtiğiniz ekranda görebilirsiniz. Aynı zamanda araçlar, çeşitlerine göre kötü hava şartlarından da etkilenecek ve zamanla hasar görecektir. İşte engineer'lar butür durumlarda araçları onarırlar. Parkınızı genişlettikçe sayılarını mutlaka arttırın. Görev alanlarını belirleyin ve her aracın gözetim altında olduğundan emin olun. Herhangi bir araç bozulduğunda oyun sizi haberdar ediyor ve

araç kısa sürede tamir edilmezse yıkılıyor.

Cleaner: Başlarda pek sıkıntısını çekmiyeceksiniz, ancak park kalabalıklaştıkça etraf kirleniyor ve bu müşterileriniz için kötü bir etken. Özellikle tuvaletlerin ve yemek satan noktaların etrafında cleaner bulundurun. Parkın geri kalan kısımlarında daha seyrek olacak şekilde her yere dağıtın ve görev alanlarını belirleyin.

Gardener: Attractions bölümü altındaki features menüsünden önceden parkımıza yerleştirmiş olduğumuz her türlü bitkinin bakımından sorumlu kişiler gardener'lar. Parkınızın görünüşü önemlidir demiştim. Bitkiler bu konuda en önemli etkenlerden biri. Ancak solduklarında ya da bakımsız kaldıklarında kötü bir görüntü oluşuyor ve bu da tahmin edebileceğiniz gibi müşterilerinizi etkiliyor. Gardener'lar gerçekten önemli. Bitki yoğunluğuna göre görev alanlarını mutlaka belirleyin. Parkta fazla dolaşmalarına gerek yok.

Guard: Park nüfusu yoğunlaştıkça kaçınılmaz şeyleri de getiriyor beraberinde. Müşterilerden bazıları hiç beklemediğiniz bir anda beklemediğiniz bir yerde huzursuzluk çıkarabiliyor ve bu diğer müşterileri en çok etkileyen şeylerden biri. Guard'larınızı iyi denetleyin. Sıra beklenen araçların önüne ve satış noktalarının etrafına bolca yerleştirin ve görev alanlarını belirleyin. Tüm parkta dolaşan guard'larınızın olmasına da dikkat edin.

Entertainer: En önemli personel çeşitlerinden biri. Parkınızın nüfusu hem azken hem de çokken bolca kullanılmalı. Nüfus azken henüz birkaç tene olan aracın dışında entertainer'ların müşterileri eğlendirmesi çok önemli bir etken. Nüfus arttığında ise entertainer'lar yine önem

kazanıyor. Popüler olan araçlar için sıra beklemekten sıkılan müşterilerinizi eğlendirmekte önemli rol oynuyorlar. Parkın girişinde yoğun olmak üzere her yere dağıtın. Müşterilerinizin boş durmasına izin vermeyin.

Scientist: Parkınızdaki en önemli personeller denilebilir. Oyunda ilerleyebilmeniz için yeni buluşlar yapmanız ve bazı şeylerin üstesinden gelmeniz gerekiyor. Scientist'leriniz, attractions bölümü altındaki facilities menüsünde bulunan research lab'de çalışıyorlar. Yani parkta dolaşmıyorlar. Herhangi bir research'ün çabuk tamamlanmasını istiyorsanız, o projeye yetenekli scientist'lerinizi vermelisiniz. Scientist'leriniz research tamamladıkça yetenekleri artar.

Üçüncü bölüm visitors. Buradan parkımıza gelen her türlü müşteri'yle ilgili her türlü istatistiğe ulaşabiliyoruz. Bu menüyü sıkça kullanmak gerekiyor. Müşterilernizin memnuniyet durumunu her an takip edin. Memnun olmayanları ya da eğlenmeyenleri locate yaparak takip edin. Sorun'u bulun ve çözüm getirin. Aynı anda bu bölümden, o anda parkımızda olan müşteri sayısını o gün içerisinde parkınıza gelmiş olan müşteri sayısını ve geride bıraktığınız günlerdeki rakamları öğrenebilirsiniz.

Dördüncü bölüm Finance. Buradan ise parkımızla ilgili her türlü parasal istatistiğe ulaşabiliyoruz. Birçok şeyi grafiksel olarak görebileceğimiz bu menüde parkımızın popülaritesi, gelen insan yoğunluğu ve daha birçok şeyin de grafikleri gözüküyor.

Park bölümü ise parkımızla ilgili genel ayarları yaptığımız bölüm.

O anda oynadığımız görevi, parkımızın o güne kadar aldığı ödülleri buradan görebiliyoruz. Patronumuzun bize gönderdiği mektuplara ve isteklere buradan ulaşabiliyoruz. Aynı zamanda parkı açma kapama gibi genel komutlarda bu menüden ayarlanıyor.

Son bölüm ise maps. Burada bulanan iki seçenekten park map ile parkımızın tam olarak üstten görünüşünü görüyoruz. Müşterilerin yaş'larına göre yoğun olduğu yerlerden tutunda, personelinizin görevini yapmadığı yerlere kadar birçok şeyi bu haritadan görebiliyoruz. Zoom özelliği de bulunan bu haritayı sıkça kullanın. Overview map ise kariyerimizin genelinde ne aşamada olduğumuzu gösteriyor. Yani land of invention, polar zone ve arabian nights bölgelerinde parkımızın durumunu gösteriyor. Oyunda ilerledikçe bu yeni bölgeler açılıyor ve parkımız yeni açılan bölgelere doğru genişliyor.

Oyun ekranımızın sol üst köşesinde bulunan bar, overall hapiness yani müşterilerinizin genel memnuniyetini gösteriyor. Bu barı yarının altına düşürmemeye özen gösterin. Bunun hemen sağında ise mevcut paramız gözüküyor. Bunların hemen altında ise bir dizi düğme bulunuyor.

Selection mode: Herhangi bir işe yaramıyor denebilir. Mouse cursor'unuz başka bir iş için hazırken normal haline döndürmeye yarıyor ki sağ tuşa basmanızla aynı şey. Gereksiz.

Path mod: Yol yapmaya yarıyor. Herhangi bir bina, yol ile diğer yollara bağlanmadığı sürece müşteri ulaşamıyacağı için hiçbir işe yaramıyor. Bazı araçları diğer yollara bağlamayı unutabilirsiniz ve aracın çalışmadığını farkettiğinizden üzerinden epey süre geçmiş olabilir. Bu nedenle arada bir kontrol etmekte fayda var. Yol yapmak için en müsait şekil haritadan tamamen uzaklaşmak (zoom out). Böylece hemen hemen tam dik bir perspektif elde ediyorsunuz ve yolları kolayca birleştirebiliyorsunuz.

Delete mod: Daha önceden yerleştirdiğiniz bina, araç, yol, bitki ve her türlü şeyi silmenize yarıyor. Mouse'un tuşuna basılı tutarak drag yöntemiyle daha geniş alanları silebiliyoruz. Ancak yanlışlıkla istemediğiniz şeyleri silmeniz mümkün. Bu nedenle bu işi de haritayı en yukardan görerek yapmanızı tavsiye ederim.

Cam corder: İşte en süper ve dahiane kısım. Bu düğmeye tıkladığınızda mouse'unuz bir kamera sembolüne dönüşüyor ve parkınız içerisinde tıkladığınız herhangi bir noktada çok kısa bir yüklemeden sonra insan gözünden bakar şekilde buluyorsunuz kendinizi. Peki bu şekilde neler mi yapabiliyoruz? Kendi inşa ettiğimiz parkın içinde yürüyerek gezebiliyoruz. Gezmekle de kalmıyoruz tabiki. En önemlisi parkımıza koyduğumuz araçlara binebiliyoruz ve araç üzerindeyken etrafa bakabiliyoruz. Önceden tüm parkı dolaşacak şekilde yerleştirdiğimiz bir trende parkımızı izleye izleye gezmek gibisi yok. Sırf bu özelliği için bile alınabilecek bir oyun. Bullfrog'un birçok oyununda olan (özellikle dungeon keeper serisi, yarattığınız dungeon'da her hangi bir yaratığınızın gözünden görebilmek ve onu yönetebilmek gibisi yoktu resmen strateji oyununun içinde bir nevi fps oynuyordunuz. Zamanında da çok ses getirmişti bu sistem) bu özellik theme park inc'e de başarıyla geçirilmiş.

Send e-mail postcard: Yine ilginç ve yaratıcı bir özellik. Bu düğmeye bastığınız anki ekranın screenshot'ı alınıyor ve bu ekrana yazdığınız e-mail adresi ve mesajla birlikte o adrese yollanıyor. Bunların hemen altında bulunan message center'dan ise oyun içerisinde aldığınız haberleri ve raporları okuyabiliyorsunuz. Bir nevi uyarı kutusu denebilir. Son olarak ekranın sağ üstünde ise zoom in, zoom out ve haritayı sağa sola döndürme tuşları bulunuyor ki bunları da klavye'nin ok tuşlarından yapmak çok daha kolay.

Oyun'un ana ekranını ve oynanışını hem theme park'la hiç tanışmamış hem de theme park hayranı olanlar için genel hatlarıyla böyle özetleyebiliriz. Genel stratejileri ise konu içerisinde değinmiş olsakta özetlemekte fayda var.

Park'ınızın kontrolünü kaybettiğinizi hissettiğiniz an yapacağınız ilk şey options'dan game'speed'i azaltmanız ve message center'ınıza göz atmanız. Parkınıza yeni şeyler ekledikçe sorunların ve sorumlulukların artacağını unutmayın. Yiyecek ve içecek satış noktalarını parkın çeşitli yerlerine dağıtın. Tuvaletleri parkın birbirinden alakasız uçlarına

Quiz : Theme Park...

1- Lunaparkda yıllardır aç kalmış bir aslan olsa ve kafanızı ağzına soktuğunuzda size 4 milyar verseler kabul eder misiniz?
a- Evet b- Hayır c- Isırmayacağına söz verirse

2- Sizce Lunaparklarda korku tünelleri yerine sevgi tünelleri mi olmalı?
a- Evet b- Hayır c- Herkes birbirini sevecek ama.. söz mü?

3- Çarpışan arabalara bindiniz diyelim. Ve herkes size çarpıyor, sadece size. Çarpanların ellerinde de çivili sopalar var. Ne yaparsınız?
a- Ne bileyim b- Korkarım c- Bir daha yapmayacaklarına söz versinler affederim..

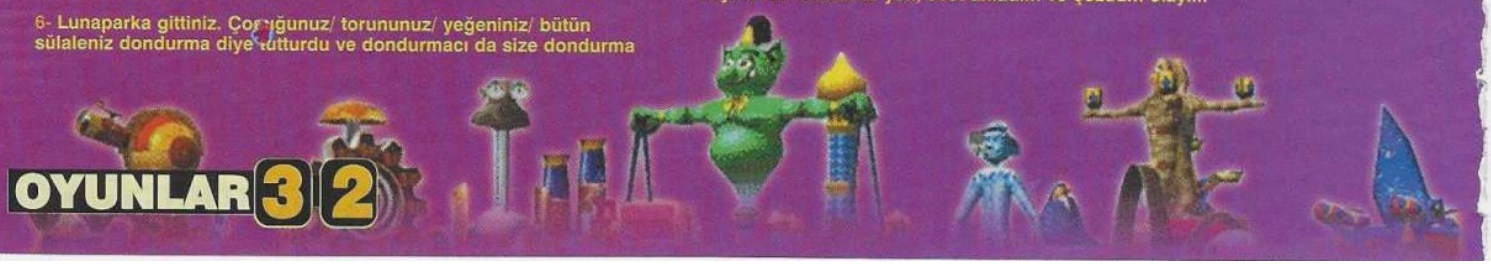
4- Lunaparka girdiniz ama içerde hiç kimse yok fakat bütün aletler çılgınca son devirde çalışıyor. Hepsinden de insan sesleri geliyor ama içlerinde insan yok. Eee şimdi?
a- Ben şimdi senin b- Nerde bu lunapark? c- Söz mü?

5- Diyelim lunaparkda kız arkadaşınızı kaybettiniz ve her yerde arıyorsunuz. En son korku tüneline bakmaya karar veriyorsunuz ve birde ne göresiniz? Kız arkadaşınız sizi gerçek Drakula ile aldatıyor. Ha ha haaa, şey pardon, ne yaparsınız?
a- Olmaz böyle birşey! b- Kutsal su atarım c- Ama bir daha seni aldatmayacağım diye söz vermişti..

6- Lunaparka gittiniz. Çocuğunuz/ torununuz/ yeğeniniz/ bütün sülaleniz dondurma diye tutturdu ve dondurmacı da size dondurma satmıyor. Ne yaparsınız?
a- Bütün sülalemi döverim b- Dondurmacıyı döverim c- Söz versinler dövmeyeyim..

7- Lunaparkların ismi "ramapark" olsa Bleda'yı bu kötü espri için döver misiniz?
a- Evet b- Evet c- Söz veririm

Sonuç: a şıkları çoğunluktaysa lunapark kültürünüz malesef gelişmemiş. Siz hala bisiklete binin millet aya gitsin (bak şimdi!). b şıkları çoğunluktaysa çok olumsuz bir insansınız ve tabii ki eğlenmeyi bilmiyorsunuz. Çocukluğunuz çok sorunlu geçmiş olabilir ama emin değilim. Belkide küçükken Lunaparkda dayak yemişsinizdir :))... c şıkları çoğunluktaysa zaten niye o şıkları seçersiniz ki? Onların bir amacı yok. O zaman sizinde bu hayatta bir amacınız yok, evet anladım ve çözdüm olayı...



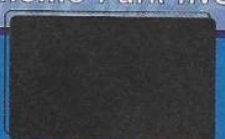
yerleştirin. Erkek ve kadın tuvaletlerinin eşit ve yeterli sayıda olmasına özen gösterin. Parkın girişine yakın yerlerde entertainer bulundurun. Etrafa bitki yerleştirirken gardener yerleştirmeyi unutmayın. Nüfusunuz arttıkça mutlaka guard'ların sayısını arttırın ve sorunlara çabuk müdahele etmeye çalışın. Engineer'larınızı çeşitli araçların bakımı için görevlendirin. Cleaner'larınızı tuvalet önleri ve yiyecek, içecek satış noktaları etrafında daha yoğun tutun. Scientist sayısını zamanla arttırın ve research'lere önem verin. Oyunda ilerlemenin yolunun research'ler olduğunu unutmayın. Staff sayınız arttıkça staff room yapmayı ihmal etmeyin. Personeliniz'in memnuniyeti önemlidir. Tecrübesi fazla olan personellerinizin maaşlarına zam yapın, diğerlerininde gönüllerini hoş tutmaya çalışın (bu ne demek şimdi?). Araçların önlerindeki, insanların sıraya girecekleri kısımları çok kısa tutmayın. Kendiniz şekillendirebildiğiniz araçları kendiniz döşeyin. Hem yer kazanın, hem parkın çeşitli yerlerinden dolaştırarak binen insanların daha çok eğlenmesiniz sağlayın. Sağ üstteki tarihe arada bir bakın, çok yavaş davranmayın, patronunuzu sinirlendirmeyin. Sol üstteki overall happiness'ı gösteren barı yarının altına düşürmemeye özen gösterin. Parkı dizayn işlerine çok dalıp finansal işleri ihmal etmeyin. Müşteri kazandıkça bir süre sonra çeşitli yerlere zam yapın, en başta giriş fiyatını arttırın. Müşterilerinizin istatistiklerini takip edin. Memnun olmayanların sorunlarına çözümler arayın. Parkın her türlü sorununu ve sistemini halledip bir raya oturtmadan bölüm görevini yapmaya çalışmayın.

Oyunun oynanışı genel hatlarıyla böyle. Sistem gereksinimleri ise biraz yüksek. Oyunda birsüre sonra aynı ekranda birçok araç çalışmaya ve birçok kişi gezmeye başlıyor. Software olarak böyle ekranlarda oyundan zevk almak imkansız. Bir 3D accelerator'ınız olması şartında ise şunu unutmayın ki ben GeForce2'mle bile bazı yerlerde zorlandım. Ama bu biraz da oyunun motoruyla ilgili birşey. TNT2'de de çok farklı çalışmıyor oyun. İşlemci konusunda ise mütevazi bir P2 300 veya yukarısı işinizi görecektir. Ram konusunda ise artık hemen hemen herşeyde hayati duruma geldiği için mümkün olduğunca yüksek olmasında fayda var diyorum.

Dedi ve kalktı bilgisayarın başından. Güneşin doğmasına bir saat kalmıştı, yazı teslimine ise birkaç saat. Hemen icq'yu açtı. Hayır açamadı, aman allahım açılmıyordu, icq yine saçmalıyordu. O da ne? Bir anda gözü modemin ışıklarına ilişti. Online ışığı yanmıyordu. Olamazdı (bu kelime yanlış oldu). Kablonet göçmüştü ve yazıyı Polat'a ulaştırmalıydı. Dial-up'la mı bağlansam ne yapsam ne etsem diye düşünürken Polat'ın da çıldırdığı geldi aklına. Vakit ilerliyordu. Güneş doğmadan bu iş bitmeliydi. Derken aklına son çare olan, yazıyı Polat'a telepatik sinyaller yoluyla göndermek geldi. Transa geçti ve bağlantı kurmaya çalıştı. Bir iki denemeden sonra bir iki sinyale rastladı ve sevindi. Ama sevinci kursağında kaldı. Çünkü bunlar Bleda Hacıalihafızın şaşkın sinyalleriydi ve Emrecan rastlamasaydı sabaha kadar bulamıyacaklardı Polat'ı. Mecburen yola beraber devam ettiler. Derken birşey gözüktü uzakta. O da nesi? Polat çoktan antenleri açmış onları bekliyordu (anten ama!). Hemen başlattılar veri transferini. Emrecan ve Polat ikisi de kablonet oldukları için (tabi bunun telepatik sinyalleri nasıl etkilediği belirsiz) Emrecan yazıyı hemen teslim etti. Emrecan'ın sinyalleri olay mahalinden ayrılırken Polat halen Bleda'nın sinyallerinin anlamını çözmeye çalışıyordu. Emercan transdan çıktı ve monitörünün karşısındaydı. Güneş doğmuştu. Herşey geride kalmıştı.

*"Deep river runs it's course, To a warm horizon, Shadows of falling leaves, October moon and rusty skies, Ever changing feelings, The seeds of autumn in my mind".....*Chicane - Autumn Tactics

Theme Park İNC



Lunaparka gitmeden de eğlenebileceğiniz bir oyun. Zamanın efsane firması Bullfrog kalitesiyle hemde. Hele parkın içinde 3D olarak dolaşmak akıllara zarar vercek kadar güzel olmuş (biraz garip bir övgü oldu)

FİRMA: Electronic Arts
TÜR: Strateji - kur/işlet
SİSTEM: Windows 9x/Me/2000 Pentium II 233 32 Mb Ram 4Mb VGA

% 88

- Her türlü dönme dolaba binerim, döner döner dururum. (Emrecan)
- Aferin sana! Hadi bana döner al (MEG)

Soğanlı, sosisli

İrem UYGUN
irem@kamernet.com

Rüya bu ya; zebaninin biri önünüzü kesmiş, insanların sadece pizza ile beslendiği bir Tokyo'ya, Berlin'e ya da New York'a düşseydiniz yanınıza alacağınız üç şeyi soruyor. Rüya işte, zebani sizi "Gameshow, Gameshow, diet kola" demeden bırakmıyor. Rüya dedik diye zebani, Gameshow'lardan birini ve diet kolanızı elinizden alıp Pizza Connection 2 tabelasını görünceye kadar peşinizden koşuyor, küfür ediyor...sonra nasıl oluyorsa başka bir platforma kayıveriyor; siz de benim elime düşüyorsunuz!.. [Kabus başlasın:)]

..Kısacık ve sade bir açılışın ardından kendimizi oyunun pizza süslü menüsünde buluveriyoruz. Domatesin yanındaki "Start New Game" ile üstün pizzacılık deneyimlerimize ilk adımı atabiliriz. Öncesinde sizi temsil edecek fedainin tipini belirleyin, saçıyla gözüyle oynaşın. Sonrasında pek değerli isminizle onurlandırın. Karakter özelliklerine dokunamayacaksınız çünkü kişiliğiniz oyun içerisindeki tavırlarınıza göre şekil alacak. Her neyse, ekranın sağından bir logo bir de firma adı beğenin kendinize. Kamer Pizzacılık A.Ş. güzel olur, evet. Start game.

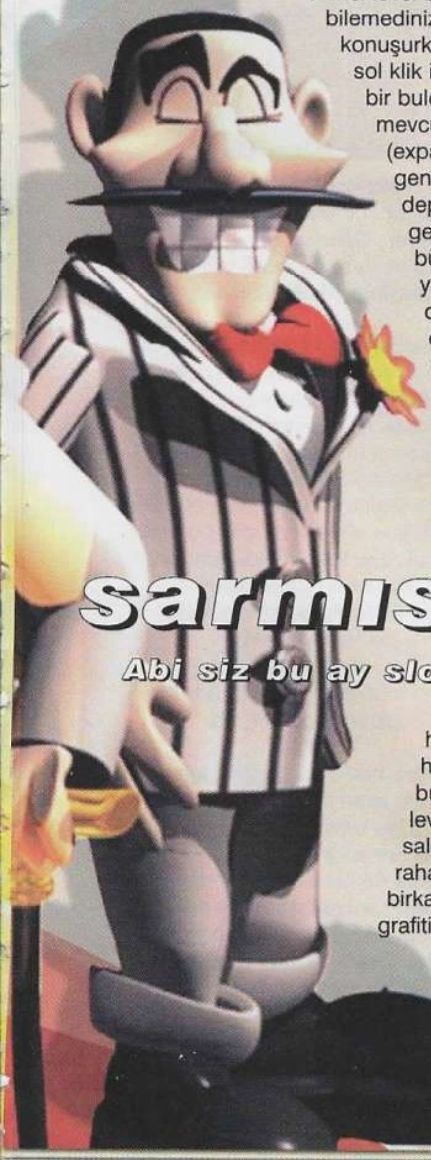
Burada İngilizce konuşayım derken adeta kendini parçalayan bir İtalyan bize yardım edecek. "Ay ne sempatik gerizekalı" diyip Londra'daki ilk görevinize atılın. Arkadaş bize pizza işinin ana hatlarını çizecek. Bunların başında bir 'restaurant' kiralamak var. Mevcut insan sayısının fazla olduğu bir bölgeden -hani derler ya 'şehrin göbeğinden'- seçim yapmaya çalışın. (Bir de 'nerede çokluk orada şeylik' diye bir söz var ama onun konumuzla alakası yok.. Kamer diyince aklıma falan da gelmedi ayrıca..) Sağ üstteki haritadan seçiminizi onayladığınızda "rent" komutunu verin. Dolarcıklarınız azalırken küçücük bir 'restaurant' sahibi oluveriyorsunuz.. [Ele geçirir geçirmez bir isim vermeyi unutmayın; oyunun ilerleyen saat, gün ve haftalarında gerekli oluyor. Bir kere zapdetmesi kolaylaşıyor. İsterseniz adına "Faruk's Place" koyun; ama emin olun bu bile, oyunun verdiklerinden daha akılda kalıcı!] Personel için ise yukarıdaki "go to"ları takip edip sağ tarafta beliren listede göz gezdirin. Bir aşçı, iki garson ve bir amele [ehe çırak tamam] beğenin. (Bu sayıları lokanta büyüdüğünde mutlaka aşın) Beğenirken gücün (power) yüksek; maaşın (salary) düşük olmasına dikkat edin. Böyle bir enayi bulursanız direk işe alın.

Sıra pizza yapmaya geldi. Bu, hiç bir şeyi kulak memesi kıvamına getirmeye gerek kalmadan sadece birkaç klik ile pizza hamurunu arzu edilen malzemelerle donatmaktan ibaret! İtalyan dostumuz sayesinde ulaştığımız pizza ekranındaki "new" (yeni) ile kendi kreasyonunuza imza atabilirsiniz. İsterseniz önce spesyalinize bir isim verin ["change recipe name"]. Ardından sağdaki -sebze, peynir ve et dahil- altı ara başlıkta toplanmış malzeme listesine geçin. Sebzelerden olaya girebilirsiniz. Örneğin orada salak salak sırıtan domatese bir el atın. Domatesi olduğu gibi hamurun üzerine yerleştirmektense tabağın sağ üst köşesindeki keskin aletle parçalara ayırın. Hızını alamayıp birkaç sol klik yaptığınızda domatesi çekirdeklerine kadar parçalayabileceksiniz. Sağ klikle ise çekirdekleri birleştirip yeni bir domates yaratacaksınız. Yeterli gördüğünüz kadarını hamura döşedikten sonra, fazlasını sol alttaki kara deliğe fırlatın. [Oranın Meg'in midesi olduğu da söyleniyor:)] Olur da kullandığınız son malzeme hoşunuza gitmezse sağ alttaki oklardan işlemi geri alabilirsiniz. Ya da hamurun üstünü toptan silip tüm pizzayı yeniden yaratabilirsiniz. Yaratma işlemi sırasında ise kullandıklarınızın fiyatlarını fazla tutmamaya çalışın ki talibi olsun.. Malzemeler arasında dolaştıkça karıncadan çekirgeye; ananastan mürdüm eriğine kadar geniş bir yelpazeye yayılacaksınız. Zencefilli enginar oturtma soslu pizzanızı yapana kadar özgürsünüz. (Gerçekten yaparsanız bunun adı 'özgür' olmuyor ehe.. Ama ya, ben bir hindistan cevizli yılan derisi yapmışım ki uff! Adamlar sipariş etmeye kıyamıyor, sadece uzaktan izliyorlar öyle söyliyim) Bittiğine inandığınızda save edip menünün yanındaki kağıt işaretine klikleyin. "Addition"dan pizzanızı seçip ekleyin. Biri de çıkıp yemeye kalkarsa kendinizi başarılı zannedin.. ['Hayır, bu işte gerçekten başarılı olmalıyım' diyorsanız şehrin tepesindeyken ekranın sağında üzerinde "i" (town information) olan kutucuğa bir dokunun. Şehir sakinlerinizin pizza zevkine dair önemli bilgilere ulaşacaksınız. (0-12 yaş arasına hitap edeyim diyorsan pizzana yumurta koyacakmışsın kardeşim!)] Çok sonra, pizzacılık işinde bir çığır açtığınızda, pizzalardan başka her şeyle uğraşacağınızdan oyun önünüze hazır pizzalar sunmaya başlayacak. Tek yapmanız gereken kendilerini menüye eklemek..

Pizza maceralarınıza nokta koymayı başardıysanız ya da hâlâ mideniz bulanmadıysa kendinize bir de karargâh kurmanız gerekecek. Buradan geleceğin lokantalar zincirini yönetebilirsiniz.. Herhangi bir apartman seçip "buy" (satın al) yaptığınızda dört ayrı seçenek ile

MEG ustadan süper ödüllü pizzalar serisi...

	Dilim sayısı nedir?	Kalori değerini bilmek isterim	Şişmanlatır mı? Yoksa zayıflatır mı?	İçinde şeker, protein filan var mı?	Vitaminler den ne haber peki?	Etler Deli dana mı?	Fiyatı nedir ki bunun?	Çok yersem midemi kusturur mu acaba?
Karışık Kameroni (büyük)	3	20 kalori başlangıç. 3000 kalori yedikçe	Ufaltır	Soruya bak! Hayır DNA var direk, hayret bişey!	Vitamin ilacı mı evladım bu? Git hap al...	Evet	100 Yen	Ağzından burnundan gelsin inşallah
MEGa Pizza (Sade)	3	27.000 kalori. Mega işte	Patlatır	Özellikle şeker ve protein var. Sade işte	Sorun yok herşey yolunda	Evet	Parayla satılmıyor	Nereni kusturur söyleyeyim mi?
Pizza Kulesi (Karışık sade)	3	bunun kalori değeri ölçülemiyor	Üçgen vücut yapar ama ters üçgen	Bu maddeyi buraya koyanın...	bunda element var	Evet	55 Altın	bundan çok yersen ölürsün zaten
Fat Boy Slim (çok karışık)	33	$2x10^4$	Sence?	%1 şeker, %3 protein ve %656 yağ... Oldu mu?	İyiler seni soruyorlar (bunu da söylettin işte bana)	Tabii ki evet	Mayısta çıkacak	Miden de beraber çıkar dışarı, rahatlarsın...
Allah sonumuzu hayır etsin (klasik)	3	Moral bozmak istemem	Bünyeye zarar verir	bunun içinde ben varım.	Haber alamıyoruz.	Evet	Bedeli yok	Bizim burda bir arkadaş yedi bundan, hala kusuyor.

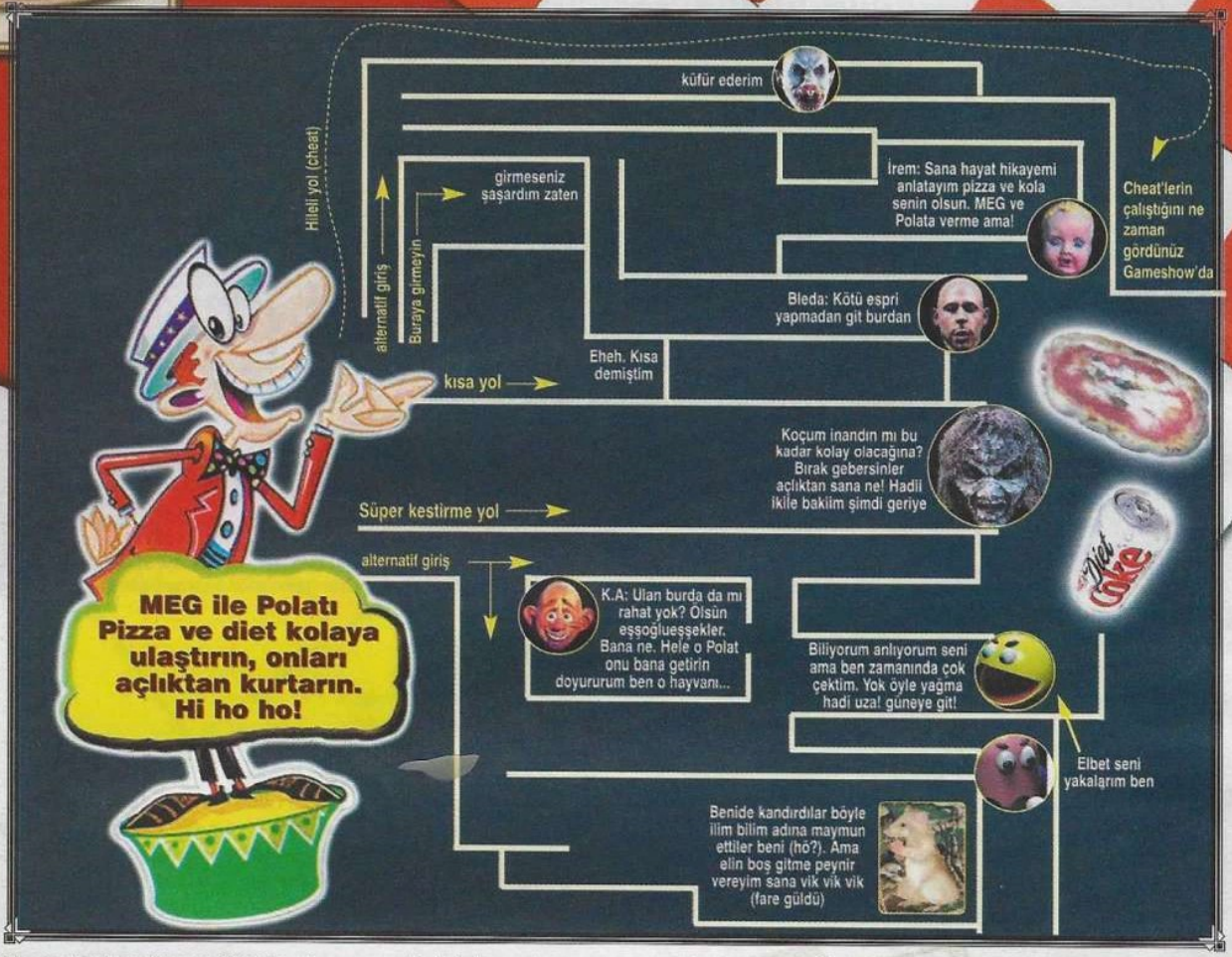


sarmısaklı, biberli...

Abi siz bu ay sloganlarda niye böyle saçmaladınız? - Dreamon

karşılaşacaksınız. Şimdilik 'headquarter'ı [HQ] seçin. Merkez binanız inşa halindeyken bayrak işaretli kutucuktan görevlerinizi (mission) öğrenebilirsiniz. Oyunun sizin için belirlediği ilk görevler basit gelebilir ancak bir süre sonra şehir atlayınca, "zor" ile nasılsa tanışacaksınız. Zor, astronomik rakamlar kılığında olabilir ya da altıncı level bir HQ. Veya üç polis departmanı; bilemediniz bir günde seksen turist.. Ben konuşurken tamamlanan merkezinize bir sol klik indirin. Sağ alt köşeye yakın mavi bir buldozer resmi göreceksiniz. Oradan mevcut binayı genişletebilirsiniz (expand) ama bedavaya değil. Aynı genişletme mevzusu lokanta ve depolarınız (warehouse) için de geçerli, unutmayın.. Önemli olan büyüklüğü değil işlevi derler ya; yalan o. Headquarter genişledikçe olaya hakimiyette bariz değişiklikler meydana geliyor. Mesela olası tehlikelere karşı merkezde güvenlik görevlisi bulundurabiliyor, bu görevlileri lokantalarınıza yollayabiliyor ya da iki bin dolarlık bir 'training' ile ellerine silah verebiliyorsunuz.. [İlgimi çekti, bu görevliler hakkında isim ve soyaddan başka hiç bir bilgiye ulaşılamıyor. Nedir bu asilik?] Headquarterınızın ilk levellarında, karşı lokantaya saldırılarınız daha çok müşterileri rahatsız etmekle (annoyance) ya da birkaç punk tutup lokanta duvarlarına grafiti yaptırmakla sınırlı kalıyor.. Zaman geçtikçe bu çok amaçlı merkezde ayak işlerinizi görmesi için kuryeler barındırmak bile mümkün. Bu kurye, ançüezli musakkası (pizza?) sizden çok satan bir rakip lokantaya ben diyeyim fare (5000$), zebani desin hamamböceği (10000$) gönderebiliyor. [Hamamböceği, herhalde zeboni dedi diye pahalı] Sizin bu akıl almaz hareketleriniz rakiplerinizin itibarını yerlere sererken, doğal olarak müşteri kazanmanıza yol açıyor.. Ama eğer karşı lokantanın 'security'leri varsa ve eğer bu 'security'ler sizinkilere beş basacak konumdaysa, kuryeniz elinde böcek dolu bir kutuyla merkeze geri dönmek zorunda kalıyor, paracıklar da boşa gidiyor. Bence bunun için birkaç 'criminal' yani hapishane kaçkını aylak kiralayın ve olay çıkarmaları için rakibinize yollayın. Adamlarınız, güvenlik görevlileri ile kanlı bir çatışmaya girerken siz de boşluktan faydalanıp bombalı bir kuryeyi yola sürebilirsiniz nihahaa.. Öhöm.. Daha sonra işler iyice çığrından çıkmadan mutfağınıza geri dönün ve Gangster 2 gelmeden sakinleşip pizzalarla oyalanın;) [Cidden bakın bakalım pizzalarınızın satışı nasıl: Şu pizza işaretinin yanındaki ekranımsı resme klikleyin. Grafiklerle müşterilerinizin damak tadına şahit olun.. Neler diyorum?.. Neyse, buradan sadece pizza satışlarınızı değil; gelir ve giderlerinizi, diğer pizzacıların ne durumda olduğunu da öğrenebilirsiniz. Öğrenmeseniz daha iyi]

Oyunda ilerledikçe, yeni yerler açıp işlettikçe karakter özellikleriniz de sizinle beraber gelişecek. En basitinden örnek: Dördüncü lokantanızın açılışında bir



politikacı olarak notunuz yükselecek; aynı şehir içinde on tane saldırıda bulunursanız 'gangster' olarak puanınız artacak vs.. Bu değişimlerden, oyun sırasında aşağıdan gelip giden mektuplar sayesinde haberdar olacaksınız. Mektuplar bazen teklifler içerecek: "Yeni bir depo açın, sonra büyütün; bir sonraki kurye işleminizi bedavaya yaparız" gibilerden. Kabul ettiğiniz takdirde size verilen zaman zarfında bu küçük görevi yerine getirmek zorunda kalıyorsunuz. Aksi takdirde ya paranızdan kısıyorlar ya da paranızdan.. Mektupları renklerinden de tanıyabilecek duruma geleceksiniz. Siyah mektup bir lokantanızda olay çıktığına işaret ederken; ağzı ev şeklindeki bir pul ile kapatılmış mektup, rakipleriniz hakkında önemli bir bilgi içeriyor olabilir. Bazen mektuplardan sevilen bir simanın (celebrity ehe) sizi ziyarete geleceğini öğreneceksiniz. Yardım amaçlı kırmızı mektupları da dikkatle okumanızı tavsiye ederim.. Görevinizi tamamladığınızda ise tüm bu özelliklerinizi, öğrendiklerinizle beraber bir sonraki şehre götüreceksiniz. [Birikimli ilerleme ay!]

Hani dedik ya ünlü bir kişi şereflendirecek sizi diye, kendisini iyi karşılamazsanız ayıp olur, hemen hazırlık falan yapın. En çok ün yapmış lokantanızın sağ tarafındaki kutulardan yanında yıldızı olan sandalyeye gidin. Buradan lokantanızı görmek istediğiniz şekilde döşeyebilirsiniz ama bunu bir iç mimara yaptıracak, böylelikle zamandan tasarruf edeceksiniz. Basit, sade, modern veya şaşalı dizayn edilebilir; küçük, orta, büyük fırınlar kullanılabilir.. Sandalye ve masa renkleri de dahil olmak üzere tüm tercihlerinizi yapıp paranızdan kısın. Güzel olacak.. Yalnız müziği unutmayın. Yıldızsız sandalye butonundan aşağıya inip müziği başlatabilir; hatta klasik, pop veya rock olarak değiştirebilirsiniz. Kimi kıl müşteriler müziğiniz beğenmeyecektir. Örneğin yetmiş yaşında bir nine tekno (techno) dinlemekten hoşlanmayıp lokantayı terk edebilir; bu yüzden hitap ettiğiniz kitleye uygun gitmeye çalışın. Her anlamda.

Yukarılarda bir yerde bahsetmiştim, herhangi bir bina satın alıp yerine lokanta kurmaktan. Şimdi satın alıp depo yapacağız. Depo tamamlandığında ise barındıracağı ürünleri satın almak için listeden bir market adı seçin. Marketi seçerken kalite ve fiyata dikkat edin. Ardından aşağıdaki mavi kamyon işareti ile servis yapabileceği lokanta isimlerinin yanına check atın. Gerisi "errand boy"larınıza kaldı.. [Ha bu arada.. Eğer "errand"ların kimlik hedesinde çarpı olarak görünen yere bir de çek atarsanız; çocuklar, şehrin lokantanızdan bağımsız yerlerinden

gelen pizza siparişlerine de kulak verebilecekler. Binaların tepesinde siyah bir telefon işareti görürseniz bilin ki biri, pizzalarınıza ulaşmak için can atıyor..] Depo dışında bir de polis departmanı açabiliyoruz ki bu, pizzalarımızla hipnoz ettiğimiz şehrin huzuru için önemli. Önemli önemli olmasına da, polisleri de biz besliyoruz ki! Benden başka para veren yok garibanlara. Gidin coplayın ulan şu zebaniyi o zaman. Allah allah..

Sıkılan olduğunu sanmıyorum ama biz yine de pizzalara geri dönelim.. Şehre hakim huzurlu havayı biraz gerginleştirmek, rekabeti arttırmak istiyorsanız herhangi bir rakip lokantaya tıklayıp sağdaki listeden kupa işaretine gidin. Yarışmacıları kafanıza göre belirleyip pizzanıza yumulun. En iyi pizzayı yapmak istiyorsanız cılkını çıkarmadan orijinal şeyler denemeye çalışın. Vaktiniz sınırlı olduğundan acele etmenizi de tavsiye ederim. Arada bir diğer dangalakların neler yaptığına çaktırmadan bakabilir, hiç değilse fikir sahibi olabilirsiniz.. Pizzanız bittiğinde ise sürenin dolmasını beklemeden yarışmaya noktayı koyup ayrılabilirsiniz. Kazanıp kazanamadığınızı yine mektuplardan öğreneceksiniz. Kazanırsanız aldığınız altın kupa hemen hanenize yazılacak, üstüne bir de para alacaksınız oh oh.

Süper pizzacınıza arada bir belediye başkanı gelir de masalarda, duvarlarda şöyle bir göz gezdirirse anlayın ki bir beklentisi var. Hele bir de sinirli sinirli konuşursa bilin ki beklentisi bol sıfırlı. "Nasıl ya?" demeyin; Türkiye'de lahmacuncu işletir gibi hareket edin, beş bin doları görünce adamın nutku tutuluyor zaten. Başkanın tutulan nutku sayesinde bir anda gözde pizzacısı olup çıkıyorsunuz: Rüşvetin babası, prestijin allahı sizde! O gazla şehre dönün, sokaklara vurun kendinizi. Haykırın dünyaya! Ay şey işte, reklam panolarına. Bunlardan üç bin beş yüz dolar gibi önemsiz bir fiyata lokantanıza istediğiniz imajı verip (romantik, seksi, ucuz, seksi, romantik) ününüze ün katabilirsiniz. Pano bulamadıysanız rakiplerinizinkileri bile işgal edebilirsiniz.. Diyelim abartmayı seviyorsunuz, paraya para demiyorsunuz, her ay dört tane Gameshow falan alıyorsunuz...hemen headquarterınıza gidin ve asıl reklamı oradan geçin derim ben: Şehrin tepesinde logonuzu taşıyarak dolaşan devasa bir balon ile! Faydası oluyor mu peki? Mutlaka. Zavallı tüketicilerin öyle bir beyni yıkanıyor ki sabahlara kadar pizza yemek için sıraya giriyorlar..

Fazla para yapamadıysanız ve rakipleriniz tarafından ezildiyseniz de sorun değil. Valla. Gidip rakip lokanta personeline de rüşvet yedirin. Yemiyor mu? Kaçırıp fidye isteyin. Değmez mi? O zaman da kendi lokantanıza transfer edin. Yalnız çözümlerin tükenmezliğinde personelinizin ihtiyaçlarını sakın gözden kaçırmayın. Bazısı hasta hasta işe geliyor, kimisi pek yavaş sipariş alıyor, biri olaya motive olamıyor.. Beş yüz dolar görmeden de kendilerine gelemiyorlar maalesef. Anlayışla karşılayın, olmadı işten atın (dismiss).. Unutmadan ekleyeyim: Bir lokanta sahibi olarak müşteri ve personel dışında devlete karşı da bazı sorumluluklarınız olacak. Vergi gibi. Seri aralıklarla devlet memurları ellerinde not defterleriyle ziyaretinize gelecek. Sadece vergilere değil lokantanızın temizliğine de bakacak. Hijyen ya di mi? Çok önemli. Gün içerisinde aldığınız müşteri sayısıyla orantılı bir biçimde kirlenen dükkanınıza her akşam bir temizlikçi uğrayacak; ama bu temizlikçinin işi aksarsa memur bey size ceza kesiverecek. Neymiş efendim? Sağlıksız ortam.. Aynı acı fişi rakiplerinize de kestirmek isterseniz eğer -ki mutlaka isteyeceksiniz ehe- kuryenin biriyle küçük tahta kurtları yollayın. (Abi iyi de, kurt dediğinde on bin dolar olmaz ki be! O benim üniversite param!) Sonra hiç haberiniz yokmuş gibi polise veya sağlık bakanlığına bir yere şikayet edin. İspiyon değil; şikayet. Minnettar olacaklar..

Daha en baştan "Start Free Game" yaptıysanız, rakip lokanta sayısından şehrin popülasyonuna, autosave sıklığından başlangıçtaki paranıza kadar her bir şeye karışabileceksiniz. Zorluk derecesini ve görevlerinizi de kendiniz belirleyebilirsiniz. Ama ne yazık ki hangi şehri seçerseniz seçin; karşılaşacağınız lokanta, personel ve müşteriler değişmeyecek. Bu bir süre sonra sıkıntı verecek kesin. Yine de bu sıkıntıyı kendi kendinize zor görevler adayarak veya paranızı kısıtlayarak yenebilirsiniz. Kendi yolunuzu belirlerken cheat gibi gereksiz bir ayrıntıdan da böylelikle kurtuluyorsunuz.Bilmem anlatabildim mi :)

İnce detaylar üzerinde oynamaya alıştığınız için biliyorsunuz ki müşterinin istekleri her ne olursa olsun sizin için büyük önem taşıyor. Lokantanızdan kafasında sandalyeleri rahatsız bulduğunu işaret eden bir baloncukla çıkan müşteriyi tekrar kazanmak istiyorsanız el mahkum sandalyeleri değiştireceksiniz.. Zenginlere hitap eden saygın bir kuruluş iseniz sandalye veya masa satın alır gibi heykel, akvaryum ya da bilardo masası alıp döşeyeceksiniz. Fakat birisi de başına geçip balıklara yem atmaz ki! Bırakın yem atmayı, çiçekleri bile sulayamıyorsunuz.. Bunlar şu son iki paragraf dışında oyunun topladığı doğruları (artıları aslında, ben takmışım öss'ye) götürmese de akış hızını kesebiliyor. Oysa şu ana kadar hiç bahsetmediğim grafikleri öylesine canlı ve kusursuz ki.. Pizzadan başka bir şey yemeyen insanlar bile en ince ayrıntısına kadar özenle hazırlanmış. Tipine baktığınız zaman anlayabiliyorsunuz ki adam turist. Tek sorun tüm turistlerin birbirinin aynısı olması, o kadar.

...Sabaha doğru, rüya bitecek gibi olduğunda pizza kusarak uyanıyorsunuz. "Gameshow, Gameshow, diet kola"nıza kavuşana kadar online zebanilerle boğuşuyorsunuz. Hangisi gerçek hangisi kabus seçemiyorsunuz.. Çoktan seçmeli olsaydı yapardınız ama kesin ehhe.. *Driim ya oldu mu? Saçmalıyorum, kaç kelime var daha? Abi burda kessem artık. Söz pizzacıya götüreceğim seni. Tamam, araba da benden. Hadi abi. HoşçakaL.*

Pizza connection 2

Değişik bir konu, eğlenceli bir konu, iştah açıcı bir konu... Buradan hareketle; ilginç bir oyun, sıkıcılıktan uzak bir oyun, tok karnına oynanması gereken bir oyun :).. Şirket stratejileri ile haşır neşir olanlar begenecektir.

FIRMA: Software 2000
TÜR: Strateji - kur/işlet
SİSTEM: Windows 9x/Me/2000
Pentium II 233
65 Mb Ram
600 Mb HDD

% 84

- Yiyecekle ilgili bir oyun yazıyorum ya, 4 ton olduğumu duyurun herkese. Performans bekliyorum sizden (İrem.)

Pirates adlı oyunu kaçınız hatırlar acaba? Yıllar önce yapılan bu oyun gerek konusu gerekse geniş oynanışı ile bizi gecelerce bilgisayarın başına kitlemişti. Konusu genel olarak 1600-1700'lü yıllardaki deniz savaşları ile alakalıydı. Yalnız bu eseri sadece böyle nitelendirmek yanlış olur. Çünkü başarısının ardındaki asıl sır oynanışındaki serbestliktir. Oyunda canlandırdığınız karakter için level sınırı, oyunu bitirme zorunluluğu falan yoktu. 1700'lü yıllardaki denizciliğe yeni başlamış biri olarak oyunun devasa haritasını gezip; ister ticaretle uğraşabilir, isterseniz gemi savaşları üzerine yönelebilirdiniz. Tabi ki bir korsan olup gemileri yağmalamak da işin en zevkli yönüydü.

Tüm bunlardan sonra peki Bethesda adlı firmayı hatırlayanınız olacak mı? Bu firma bence Civilization'dan sonra yapılmış en iyi oyun olan efsanevi Daggerfall'un yapımcısı olan firmadır. Benim bildiğim, çok az oyun yaparlar fakat yaptıkları bu oyunlar inanılmaz geniş bir oynanışa (ve bir sürü'de bug'a) sahip olurlar. Mesela bilenler bilir, DaggerFall bir 3D rpg oyunudur. Oyunda yarattığınız karakter ile gezebileceğiniz tamamen 3D, onlarca şehirden oluşan bir kıta vardır. Oyun sizi belirli görevleri yapmaya zorlamaz ve bu açıdan da diyebiliriz ki zaten DaggerFall'un bir sonu da yoktur (her ne kadar bir sonu yok da desem, Emrecan The Magnificent, kıtanın kralı ve hatta tanrısı olup oyunu bitirdiğini iddia etmektedir :)). Anlayacağınız, o dünyada istediğiniz gibi yaşardınız. Bu açıdan Bethesda benim çok sevdiğim; oyunu kısıtlamak yerine tamamen serbest oyun dünyaları hazırlamaya çalışan bir firmadır.

Bu ay ki oyunumuz SeaDogs da işte; ilk olarak anlattığım muhteşem oyun Pirates ile tamamen aynı mantıkta, ikinci söylediğim geniş oyun dünyaları konusunda uzman olan Bethesda Softworks tarafından 3D olarak hazırlanmış bir oyun.

Şimdi isterseniz genel oyun mantığını biraz daha açarak tanıtımımıza devam edelim.

Öncelikle (başta da belirttiğim gibi), oyunumuz yaklaşık 1600-1700 yılları arasındaki bir zaman diliminde geçiyor. Giriş demo'sunda da anlatıldığı gibi siz, annesi tarafından kendisine bir görev verilmiş, fakat bu görevi tamamlamak için çıktığı deniz yolculuğunda gemisi İspanyol'lar tarafından batırılıp esir alınan ve arkadaşlarının yardımıyla bu esaretten küçük bir gemi çalarak kurtulan genç bir denizciyi canlandırıyorsunuz. Çaldığınız bu gemi ile İngilizlerin himayesindeki Highrock adasına ulaşıyorsunuz. Bu noktadan sonra oyunun kontrolü bize geçiyor. Kimileriniz belki bu devasa oyun dünyasında kendini deniz ticaretine adar ve ticaret filoları kurar. Ama belki de bazılarınız deniz savaşlarında usta olarak ün salmış bir kaptan ve hatta bir korsan olmayı seçeceklerdir.

Yazının devamını genel özellikler, yerleşim birimleri, ana harita ve deniz savaşı anlatımlarıyla sürdürmek istiyorum.

Genel Özellikler

Karakterimiz ve gemimiz hakkındaki ayrıntılı özelliklere "**F1**" tuşu ile açılan ekrandan ulaşabiliyoruz. Bu ekran çeşitli bölümlerden oluşmakta. İsterseniz bunlara kısaca bir bakalım.

Chest:

Bu bölümde maceramız boyunca elde edeceğiniz değerli eşyaları görebiliyoruz. Ayrıca bize verilen görevlerle ilgili özel eşyalara da yine buradan ulaşabiliyoruz.

Goods:

Gemimize yüklediğimiz ticari malları kontrol edebileceğimiz bölüm.

Ship:

Bu bölümde gemimizin ayrıntılı özellikleri bulunuyor. Geminin o anki hasarı, ağırlığı silah durumu ve bunlar gibi bir çok bilgiye buradan ulaşabilirsiniz.

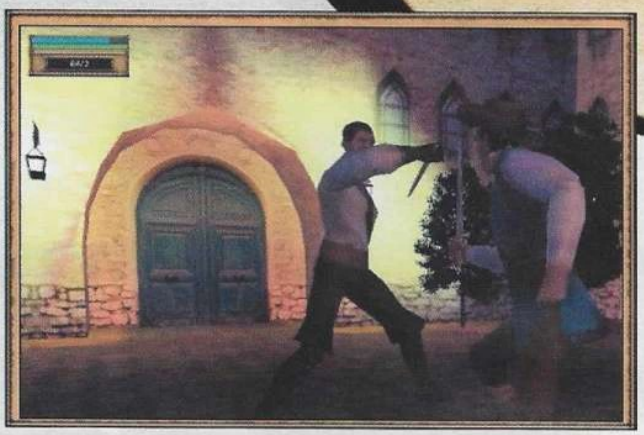
Staff:

Oyun boyunca en çok kullanacağınız bölümlerden birisi Staff bölümü. Burada ilk olarak sol tarafta yerleşim birimlerinden geminize almış olduğunuz usta denizcilerin durumu gösterilmiş. Bu kişiler açık denizde bir çok üstünlükler sağlıyorlar. Alabileceğiniz denizciler; **First Mate, Boatswain, Master Purser, Master Gunner, Surgeon** ve **Carpenter** kategorilerinde olabiliyor ve dediğim gibi bu dallarda geminize ekstra özellikler sağlıyorlar.

Orta kısımda ise karakterinizin resmi ve altında da çeşitli özellikleri ve en altta da mürettebatınızın durumu bulunuyor. Özellikleriniz rütbeniz, tecrübeniz (experience point), saygınlığınız (reputation) olarak belirtirmiş. Gerek insanlarla konuşup yeni bilgiler alarak gerekse savaşlar kazanarak aldığınız tecrübe puanları sayesinde rütbeniz artıyor. Bu rütbe artışı ile belirli skill'lerinizi arttırabiliyor ve böylece bir kaptan olarak yeteneklerinizi daha iyi kullanmaya başlıyorsunuz. Bu yetenekleriniz ise hemen sağ tarafta yer alıyor. Bunlar; **Sailing, Repair, Commerce, Gunlaying, Reloading, Coordination, Boarding, Defence** ve **Grappling**'den oluşmakta. İlk başta 3 skill puanınız bulunmakta. Bence bunları Sailing (2) ve Gunlaying (1) olarak dağıtın. Dediğim gibi rütbe atladıkça dağıtmak için bir çok skill point kazanacaksınız.

Logbook:

Oyun boyunca başınızdan geçenleri ve size verilen



Sea Dogs

7 denizin korsanlarından kaçamazsınız!

E artık bu kadarı fazla değil mi abiler! : Dreamon

Engin ULUKURTLAR
eulu@kamernet.com

Uygarlık varoldukça korsanlar da olacaktır ya da okuyun işte :))

Deniz Korsanı: Altın dişli, tek gözleri bantlı, tahta bacaklı ve bir omuzlarında papağan olan (yalan) ve işleri güçleri yalan, dolan, talan'dan ibaret haydut sürüsü. İyisine raslanmadı (ona da korsan değil kaptan denir zaten)

Hava Korsanı: Bunlar genelde uçak kaçırır (başka ne olabilir ki?). Saçma sapan isteklerde bulunup yakalanmalarıyla ünlüler. Başarıya ulaşanı yok (filmlerde bile).

Denizaltı Korsanı: Tarafımızca uydurulmuş bir korsanlık. Eğer yeltenecek olanlar varsa nasıl olduğunu bildirsin. Ha bir de neden denizaltı kaçırmak istediğinide...

Yazılım korsanı: Bunların amacı pislik yapmak başka birşey değil. Yazık değil mi o programlar için çalışanlara, alın teriyle üretenlere evlaaadım (ninem böyle söylerdi)

Kara Korsanı: Sürekli aşırı hızda giden, kaza yapan, kurallara uymayan şuursuz sürüsü. Modern zamanlarda ismi "trafik canavarı" ve "MEG" olarak değişmiş.

Kalpazan: Bir tür para korsanı. Bu devirde kim değil ki? (yanlış birşey söyledik galiba!)

görevlerin ayrıntıları bu kısımda tutuluyor. Yeni görevlerden sonra bu logbook'a sık sık girmenizi tavsiye ederim.

Yerleşim Birimlerinde Yapılabilecekler

Başta dediğim gibi oyuna Highrock adasında başlıyoruz. Görebileceğiniz gibi kasaba tamamen 3D şekilde yapılmış. Burada ister third person şekilde gezebilir istersek de "**Q**" tuşu ile first person görünüme geçebiliriz. Karakterimizin yönetimi klasik ok tuşlarıyla sağlanmakta. Herhangi bir etkileşim (biriyle konuşmak yada bir binaya girmek) için "**space**" tuşunu kullanıyoruz.

Şehir halkı, normal insanlar, eski denizciler (bir ayağı tahta yada bir gözü kör oluyorlar genellikle) ve askerler gibi çeşitli kişiliklerden oluşuyor. Bu insanlardan birinin yanına gidip space tuşuna bastığınızda sizinle konuşmaya başlıyorlar. Bazen size bir görev veriyorlar bazen de bildiklerini size aktarıp tecrübe kazanmanıza (exp. almanıza) neden oluyorlar. Bu nedenden dolayı, şehirde ve özellikle binaların içersinde gördüğünüz insanlarla uzun uzun konuşmanızı öneririm.

Yerleşim birimlerinde bir sürü bina var. Fakat ne yazık ki bunların az bir kısmını kullanabiliyoruz. Bu binalara şöyle bir göz atarsak;

Başkanın Evi:

Genellikle kasabaların en uç kısımlarında bulunuyor. Kasaba başkanları genellikle sizlere değişik görevler veriyor. Bunlardan başka eğer izlemek isterseniz ana senaryonun görevlerini de yine başkanlardan alabiliyorsunuz.

Taverna:

Zamanına uygun olarak dizayn edilmiş tavern'lere girdiğinizde ilerde buranın sahibini ve masalarda da bir çok denizciyi göreceksiniz. Tavern sahibi size (diğer insanların yapacağı gibi) görevler verebiliyor. Ayrıca bu kişiden çeşitli ticaret malları alabiliyor yada satabiliyorsunuz.

Masalarda oturmuş kişiler ise genellikle buralarda muhabbet eden eski denizcilerden oluşuyor. Daha önceden söylediğim gibi bu kişiler bir çok kategorilerde uzman oluyorlar. Eğer aylık masraflarını karşılayabilecekseniz onları kiralayabiliyorsunuz. Ayrıca bu kişilerle uzun konuşmalar sonucunda bir çok gizli bilgi ve tecrübe puanı'da kazanmak mümkün (mesela ben gizli bir adayı bu adamlardan öğrenmiştim).

Store:

Store, kasabalardan ticari malları alıp satabileceğiniz depo. Buradaki adamla konuştuğunuzda karşınıza bir ticaret ekranı çıkacaktır. Bu ekranda, ilk başta alabileceğiniz silahlar olmak üzere, altlarda üzüm, şarap, tütün, şeker gibi bir çok mal ve fiyatları bulunacaktır. Hemen sağ tarafta ise bu kasabada hangi mala ihtiyaç duyulduğu yada hangi maldan dışarıya yollandığı gösteriliyor. Bu bilgilere ve fiyatlara dikkat etmenizi öneririm. Hatta en sağlıklısı ticaret yaptığınız şehirlerin ürün fiyatı-istek ayrıntılarını bir kenara kayıt etmek sanırım.

Gemi Satıcısı:

Bu binalarda geminiz hasarlı ise tamir ettirebiliyor ya da yeterli paranız varsa yeni bir gemi alabiliyorsunuz. Gördüğünüz gibi gemiler sınıflara ayrılmış ve ilk baştaki paranızla (1000 gold) hiçbir şey alamıyorsunuz. İlk geminiz hernekadar yeterli gözükse de, hemen para biriktirmeye başlayıp bir üst seviye gemilere geçmeniz çok daha iyi olacaktır.

Bunlardan başka bazı şehirlerde farklı birkaç bina türü daha çıkmakta. Buralardan daha çok bilgi edinebiliyorsunuz.

Ana Harita ve Kullanımı

Kasabalardan çıktığınızda hemen yine 3D olarak yapılmış gemi ekranına geçiyorsunuz. Bu deniz kısmı çok başarılı olmuş diyebilirim. Özellikle deniz çok gerçekçi bir şekilde yapılmış. Hemen yanınızda liman ve üzerinde durduğu ada oluyor. Çevrede diğer gemiler yüzüyor.

Bu ekranın üst sağ kısmında rüzgarın yönünü ve hız ile (büyük mavi ok), bizim hızımızı gösteren haritamız bulunmakta. Alt sağda ise savaş esnasında kullanabileceğimiz top güllesi çeşitleri yer almakta. Bunları "**1-2-3-4**" tuşları ile seçebiliyoruz.

Bu ekranda iken eğer "**enter**" tuşuna basarsak alt solda o anda yapabileceklerimiz çıkıyor. Bunlar eğer bir adanın yanındaysak sahile çıkmak, menzilimiz içersindeki gemilere otomatik yaklaşmak ve ana haritaya geçmek şeklinde oluyor. Denizde bu kısımdan seyahat edebilirsiniz, fakat gittiğiniz yeri göremezsiniz tabi ki. Bu yüzden harita kısmını kullanmanız gerekmekte.

Harita kısmında, çevrenizdeki adaları ve geminizi görebiliyorsunuz. Gemimizi mouse yardımıyla ilerletebiliyoruz. Denize açılıp adalardan uzaklaştığımızda zaman zaman çeşitli gemilerle karşılaşabiliyoruz. Bunlardan bazılarını es geçebilirken bize düşman olanlarla ise deniz savaşları yapmak zorunda kalıyoruz.

Deniz Savaşları ve Gemi Kullanımı

Haritada dolaşırken bir gemi size saldırdığında (ya da siz korsan olarak gemilere saldırdığınızda), hemen 3D görünüme geçiliyor. Açık denizde düşmanlarınız ve siz third-person şekilde görünüyorsunuz.

Bir savaş anında "**Q**" tuşu ile hemen geminizin güvertesinden olan first-person görünüme geçin.

Düşman gemiye doğru bakarak "+ , -" tuşlarıyla gemiye zoom yapın ve yukarda onun özelliklerinin belirmesini bekleyin. Yukarda düşman gemisinin sınıfı, mürettebatı ve top sayısı yazacaktır. Eğer denizciliğinize güveniyorsanız sizden büyük gemilere saldırın. Yalnız yapay zekanın çok ileri olduğunu söylemek zorundayım. Bu açıdan ben kendimden fazla büyük olmayan gemilere bile pek saldırmıyordum.

Eğer düşmana saldırma kararı aldıysanız, sağ üstteki haritadan rüzgarın yönünü hesaplayarak (rüzgarın yönünde giderseniz çok hızlanırsınız) ona yaklaşın.

Yeterli mesafeye erdiğinizde firs-person görünümle toplarınızı ateşleyebilirsiniz.

Ateşleyebileceğiniz güllelerniz dört çeşit olmakta.

Normal Gülle: Gemi gövdesine hasar verir.

Kancalı Gülle: Düşmanın yelkenlerine doğru ateşlenmesi durumunda yelkenleri yırtarak onu yavaşlatır.

Bilyeli Gülle: Düşman geminin mürettebatını azaltmak için kullanılır.

Bomba: Bu patlayan bombalar yangın çıkmasına neden olarak hem mürettebata hem gemiye zarar verirler. Fakat bombalar pahalıdırlar.

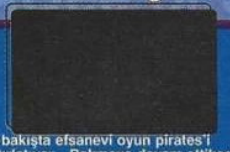
Bu gülle çeşitlerini iyi ve yerinde kullanıp akıllı manevralar yaparsanız düşmanı batıracağınıza eminim.

Bunlardan başka geminizi düşmana yandan yaklaştırdığınızda adamlarınız karşı gemiye çıkıyorlar. Bundan sonra siz ve düşman kaptan bir kılıç dövüşü yapıyorsunuz. Hitpoint'leriniz mürettebatlarınız kadar olduğu bu sembolik dövüşte kaybeden taraf yok oluyor.

SeaDogs için benim düşüncelerim oldukça iyi yönde. Bir kere oyun bize çok geniş olanaklar ve serbestlik tanıyor. Ayrıca deniz sahnelerindeki 3D görünüm ve diğer gemiler çok ayrıntılı yapılmış. Kesinlikle kendinizi denizin ortasında hissediyorsunuz. Yalnız bence oyunun şehirleri biraz kullanışsız olmuş. Yani bir çok şehir birbirinin aynısı ve içersindeki insanlarda değişiklilik göstermiyor fazla. Bir noktadan sonra bu insanı sıkabiliyor. Yinede bence bu oyun kesinlikle alınmayı hakkeden bir oyun. Eğer denizlerde bir macera istiyorsanız mutlaka bir bakınız.

Yerim dar olduğundan ne yazık ki çok ayrıntıya giremesem de bu ay ki yazımda burada bitti. Geçen ay eski oyunları aramam hakkında yazdıklarıma büyük ilgi oldu. Bir çok kişiden aradığım oyunları buldum, hepsine teşekkür ediyorum. Bu ayda sizlerden ricam devam etmekte. Başta; **BloodNet**, **StarWars: DarkForces 1**, **Rama**, **Pandora Directive**, **Wing Commander 3 (4 Cd)**, **Simon the sorcerer 1-2**, **Riana Rogue**, **The Dust**, **Star Wars: Rogue Squardon 3D** adlı oyunlar olmak üzere bir çok eski oyunu arıyorum. Lütfen elinizde ya da çevrenizde bu tip oyunlar var ise beni haberdar ediniz. Bulduklarım olursa bir oyun sever olarak çok mutlu olacağım. Bir dahaki ay görüşmek üzere sevgili GameShow okurları.

Sea Dogs



İlk bakışta efsanevi oyun pirates'i hatırlatıyor... Bakmaya devam ettikçe yanılmadığınızı anlıyorsunuz... Tamamen pirates tabanı üzerine kurulmuş kaliteli 3d render'leri ile de geliştirilmiş bir oyun. Esinlenilen oyun mükemmel olunca geriye denecek pek söz kalmıyor zaten...

FİRMA: Bedestha Software
TÜR: Role Playing
SİSTEM: Windows 9x/Me, Pentium II 233, 64 Mb Ram, 800 Mb HDD, 3d Hızlandırıcı

% 82

-Polat abi ben sana bir korsan, sen bana bir korsan... ehehehe (drim.)
-uhuhuhuhuh sus diyorum ya (polat.)

200 at gücündeki arabalar... ve çarpışmanın hazzı

"anladım bana inat yapıyorsunuz" -Dreamon

Globalleşiyoruz. Gün geçtikçe sınırların ortadan kalktığı dünyamızda, yaşam standartları arasındaki uçurumun ivmesinin artarak büyümesi, beraberinde eğitim farklılaşması ve de kuralsızlığı getiriyor. Aynı zamanda teknoloji ilerledikçe son derece modern ulaşım araçları ve yollara kavuşuyoruz... Yani yol var. O halde yazının girişini slogana bağlama planı patlar...

Hmmm..Tamam.. Alternatif giriş;

Açık alan... Yağmurun ıslattığı yüzeyden yayılan toprak kokusu... Ağaçların dalları arasında kendini güvenceye almış olan kuşların iç gıcıklayan melodisi... Ve senfoniyi bölen bir fren sesi... Sarsılan devasa ağaç, panikle havalanan kuşlar.. Ağır ağır camını açan adamın kulaklarına gelen sesler çok daha farklı, ciğerlerine dolan havada toprak kokusundan başka şeyler de var... Alnından süzülen ter..Yaklaşan motor sesleri..Yanık lastik kokusu.. Deliliğin ortasında.. Off-road; başladı !!

Haydi bakalım;

Off-road konusuna aşina ve daha önce bu yarış türünü ele alan oyunlar hakkında da bilgiliyseniz, gerçek off-road'daki özgürlük hissinin ve karmaşanın hiç bir oyunda tam olarak yansıtılamadığını hissetmişsinizdir.. (Hissetmediniz mi?.. Ne duygusuz insanlarsınız...) 1nsane bu alanda rakiplerinden oldukça üstün. Güzelin ötesindeki grafikleri, geniş oyun çeşitliliği ve gerçekçi sürüş kontrolü sayesinde (böyle diyorum ama sanmayın ki, gerçekte bir arabaya vurunca eğleniliyor. (Bu 0-5 yaş notu da MEG içindi... Kabullenemiyor adam bu durumu...)) off-road hissini (Hala mı hissetmediniz) size tattıracak... Gaza getirici bir müzik, biraz uzun olmakla beraber güzel bir demo eşliğinde oyuna başlıyoruz. Seçenekler arasında 2 tanesi dikkat çekiyor. Single player ve multi player...

Single'a geçmeden önce..

Oyun Codemasters'ın server'ından multiplayer olarak da oynanabiliyor (TCP/IP, (her oyuncuda bir cd olmalı) ve Network 8 oyuncu desteği) ancak istediği sistem donanımı ve 1nsane'i zevkli kılan şeyin hız duygusu olduğunu göz önünde bulundurarak Türkiye şartlarında Internet'ten oynama işine pek sıcak bakmıyorum. LAN rullaz tabi..(Diyerek bir dip not veririm. Ve evet, yazının başında veririm.)

Genellikle, multiplayer özelliği ön plana çıkan oyunlarda, single player modunda bir yavanlık ya da boşvermişlik görülür. 1nsane her iki moda da verdiği önemle göze çarpıyor. Single player modu, ilerledikçe yeni yollar ve arabalarla karşılaşmaya olanak veren championship bölümü dışında, bilgisayara karşı oynanabilecek, destruction, capture the flag, pathfinder gibi multiplayer tabanlı atraksiyonlara (?) da destek veriyor. Zaten şampiyona da bu bölümlerin karışımından oluşuyor. Ve bu bölümlerin çeşitliliği de şampiyonada ilerledikçe artıyor. (kafanızı ütüleyebildim mi?) Mesela; başlangıçta 4 sınıf arabadan sadece ilk sınıf'ı oynayabiliyoruz ve 8 adet oyun şeklinden 3 tanesi açık. Şampiyonada bölümler geçtikçe ve yeni modlar açıldıkça bunlar, quick race ve practice'e de yansıyor. Neyse. Bunlara daha ileride detaylı olarak değineceğiz...

İlerledik ve değiniyoruz. :) Ne demistik? 8 Adet oyun şekli var

Jamboree : Belirlenmiş checkpoint noktalarından geçmek ve finish'e varmak durumundasınız.. Evet, ne var, klasik bir durum demeyin.. Çünkü diğer yarış oyunlarında olduğu gibi bir yolu takip etmeyeceksiniz. Zaten takip edebileceğiniz yol da yok!.. Checkpoint'den check'e (samimiyet) takılırken yapacağınız tek şey noktaları atlamamak ve kaybolmamak (iki oldu). Bir de haritaya bakar olun (3) ki aracınızı zor bir duruma sokmayın. (3.1)

Capture the flag : Mantık, Jamboree'deki gibi ancak bir atraksiyon varlığı olan "flag"ımız var. Ve check pointlerden geçerken de bu flag hala bizde olmak zorunda. En iyi savunma hücumdur diyip sağa sola bodoslama girin. Bakın, ne oldu?.. Çok eğlendik.. Flag gitti ama olsun. (Bu arada flag almanın yolu gerçekten de çarpmak. Ama sürttürün sadece. Bir bayrak uğruna camdan çıkmaya değmez.) Hedef puana ulaşan kazanır. Checkpoint'lerden geçmek bonus. Bayrağın sizde olduğu her saniye puan.

Return the flag : Checkpoint mantığı yerine her yolda rastgele yerleştirilmiş flaglar var... Bunlardan bir tanesini kapıp rakiplere kaptırmadan üssümüze götürmek zorundayız. Mesela benim üssüm 2.. Yani ben bir kareyim.. Ve diyelim ki, İrem'in üssü benim üssümün dörtte biri (1/4) kadar olsun. Bu durumda İrem kare köktür. Anladık mı şimdi return the flag olayını?.. (Bakmayın öyle. Matematik özürlü İrem'e etkileşimli ders bunlar.)

Off Road Race : Bayrakla falan uğraşmam adam gibi oyun isterim diyenler için usturuplu off-road.

Gate Hunt : Checkpoint'leri bulmalı ve geçmeliyiz. Bizden önce başka biri o checkpoint'den geçmişse deaktif olur. Bütün Checkpointler deaktif olduğunda en fazla bulmuş ve geçmiş olan yarışı kazanır.

Pathfinder : Başından sonuna kadar bütün checkpoint'lerden geçebilen ilk kişi kazanır. Yarışı kazanmak için öncelikle rakibinizi yolun dışına itmekten çekinmeyin. Kaçınmayın. Yapın!

Destruction zone : Bütün bu modları oynarken eğlendiniz mi? (Eğlenmeyenler de eğlendik desin, ona göre bağlamayı düşünüyorum.) Cevap evet ise "durun bakalım daha hiç birşey görmediniz" demek durumundayım. (Cevap hayırsa bir önceki paranteze gidin.)

Efenim, tepeler var. (yaaa.. bak ne güzel anlattın. Tepeliyeyim mi seni şimdi?) Ve bu tepelerin üzerinde ele geçirilmesi gereken noktalar var. (Dur bakalım ilginçleşiyor mu ne?) Öncelikle yarış başladıktan sonra bu belirli noktaları ele geçirmeye bakın. Ne kadar çok tepe olursa o kadar iyi. (Sadede gel.) Stratejik noktaları ele geçirdikten sonra ise esas zor olan şey başlayacak; Korumak!.. Sizi tepelemek suretiyle tepenizden etmek isteyen rakiplerize direnmeli ve tepelenmemelisiniz. (tepee..tepe tep..)

Altuğ CANITEZ
dreamon@kamernet.com

Tepelenirseniz, aldığınız hasardan dolayı benim gibi saçmalarsınız, daha kötüsü kaybettiğiniz yeri geri almak da çok zor olacaktır. Ama bunu başaracak güç damarlarınızdaki asil kanda mevcuttur. (Milli duygulara hitap.. Milli güvenlik dersi. İrem.)

Championship: Level mantığıyla tasarlanmış. Bölümler ve görevler var. Bir bölümdeki görevi tamamlamadan diğer bölüme geçemiyorsunuz. Hemen birinci level'dan bir örnek size;

İrlanda'da geçiyor. Ve yapmanız gereken, gün boyunca Jamboree... Barajı geçemezseniz, bölümü de geçemezsiniz. Aslına bakarsanız bu bölüm ileriki bölümlerle karşılaştırıldığında oldukça basit ve temposuz kalıyor. Ancak oyuna ısınmak açısından faydalı...

Arabanın kontrolü aslında çok da zor değil. Ancak engebeli yüzeyin yarattığı sarsıntıya alışana veya size çarpan arabaların darbelerine karşı aracınızı nasıl toparlamanız gerektiğini öğrenene kadar zorlanacaksınız. (Dikkatli olmazsanız pek çok kereler ters dönebilirsiniz. (y ekseninde demek istiyorum. Ben döndüm, oradan biliyorum.)) Hele bazı noktalarda hızınızın çok olmamasına rağmen arabanın tavuk gibi zıplaması (Abi tavuk zıplamaz ki ya...) oldukça rahatsız edici olabiliyor. Bana kalırsa, oyunu biraz daha eğlenceli kılmak için düşünülmüş bir şey bu. Zaman geçtikçe alışırsınız. (Alışamadım, atıyorum :) Unutmayın ki, zaman her şeyin ilacıdır. (Unutmuyorum, umuyorum..)

Eğer bir yerde sıkışırsanız R tuşu, "Rescue" yani kurtarma. Eğer başınıza bir iş gelirse, tekerleği yolda bırakmak gibi, Backspace tuşu, "Repair" yani onarma... En çok başvuracağınız tuşlar bunlar...Tabi sağ-sol tuşlarını falan da kullanın.. :)

Araç seçimi de önemli.. Oynadıkça göreceksiniz ki, her araba farklı özelliklere sahip ve aynı yollarda değişik tepkiler veriyorlar. Mesela, ilk başlarda karşınıza çıkacak olan Vos vos modifikasyonları (Bunjee bug) açık alanda çok iyi. İleriki level'larda karşılaşacağınız devasa kamyonlar ise rampalarda rakiplerine büyük üstünlük sağlarken, açık alanlarda zayıf yol tutuşu nedeniyle başarısız oluyor. Demek ki, neymiş? Araba seçimi gerçekten de önemliymiş ve ben paragraf başında doğru söylemişim. (Ahlaki değerler ve kutsal ruh. Din dersi. Ayşegül.. Ay yani İrem. :)

Süspansiyon, fren hassasiyeti gibi gelişmiş yarlar da (setup menüsünde) sürüşünüzü etkiliyor tabi ki... Ama hangisi ne diye sorarsanız, inanın ben de çok hakim değilim derim. En iyisi deneme yanılma metodu ve tecrübe.. (Hem zaten yerim de yok :)

Oyunda kesinlikle şizofrenik bir otomatik vites opsiyonu var. Düz yolda isterik şekilde durmadan vites değiştiriyor. Rampada ise nedense vites değiştirmeyi aklının ucuna getirmiyor. 1. viteste 20 km ile çıkacağınız yokuşu 4. viteste 2km hızla çıkıyorsunuz. (Mesela diyorum yani.) Ayrıca ilginç bir şekilde 6 vites var. Tek elden üretilmişler :)

Bug'lar ile ilgilenirken söylemeden geçmeyelim. Zaman zaman aniden önünüze bir araba çıktığında grafikte parçalanmalar yaşıyorsunuz (ancak çok kısa süreli) ve oyunun genelinde rastgele karşınıza gelebilecek bir kitlenme sorunu var. (Bu sürücü problemi de olabilir ama..) Olmasalarmış daha iyi olurmuş ancak kitlenme sorunu dışında eğlencemizi bölen problemler değil bunlar.

Etkileyici grafikler demiştik... 1nsane gerçekten de bu alanda çok başarılı. Çevrenin muhteşemliği, arabaların üzerindeki kaplamalar (Her aracın tekerleklerindeki yollara kadar detaylandırılması söz konusu olan bir yana, çevreyle etkileşimi de hissedebiliyor olmamız çok güzel. Etrafınızdaki bir araç tümsekten geçiyor ise, onunla birlikte şoförü de sarsılıyor ya da spin attığında şoför de savruluyor. Hatta ben yan yana geldiğimiz bir anda camı açıp 1 milyon bozuk sordum, sağa çekip marketten bozdurdu. Çok hisli çocuktu.. Evet -tu, çünkü araçtan inince ezdim. O da benim bayrağımı çalmasaydı. (yazıyorum farkındasınız di mi? :)

Real Time ve gerçekçi hasar olayı da oyunun bir başka güzelliği. Hasarlar doğru zamanda (çarptığınız anda) ve doğru yerde (çarptığınız noktada) oluyor. Ne demek yani bu?.. Mesela bir ağaca önden vurdunuz, kaput içeri giriyor. Veya takla attınız, tavan çöküyor..

Tabi bu grafiksel ayrıntıların diyetini fazlasıyla ödüyorsunuz. Oyun, benim 196Mb ram'im ve Ge force 2 grafik kartıma rağmen 1024*768, 16 bit renk ve tüm detaylar açıkken tatmin edici bir performansla çalışmadı. (Tabi işlemcinin 333 olduğunu söylemekte fayda var..) İdeale yakın zevk için, bazı şeylerden fedakarlık etmek gerekecek. Ya, 1000 dolar verip adam gibi bir makine alacaksınız ya da detayları kapatacaksınız. (Ben 2. yi tercih ettim. Cin miyim neyim.)

Oyunun ses efektleri, grafiklerinin yanında sönük kalıyor. Ancak yine de çarpıştığınız andaki metal sesleri, sürtünme efektleri, motor sesleri oldukça temiz.. Müzikler ise vasatın üstünde. Menu müziğini ise özellikle sevdim.

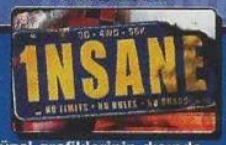
Sonuç olarak, 1nsane, değişik oyun modları sayesinde kendini tekrar etmekten uzak, oldukça da eğlendirici bir off-road tecrübesi sunuyor. Yarış oyunlarına meraklıysanız gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Diyorum ve huzurlarınızdan defoluyorum.

inanılması zor kaza!

Beşiktaşta sakin sakin yürümekte olan Gameshow yazarlarından Emrecan, Bleda ve Can Kantarcı ismindeki 3 genç, geri geri saatte 50 cm. hızla hareket eden arabanın altında kalarak çok pardon ama salakça öldüler. Olayın şahitleri kazayı "aşırı yavaş giden arabanın altında tavuk gibi ezildiler, böylesini ne gördük ne duyduk hah ha haaaa" olarak yorumladılar. Arabanın sahibi olan MEG ise mahkemede "Hayatımda ilk defa yavaş araba kullandım ama yinede kaza yaptım. Ben böyle adaletin taa..." diyerek talihsizliğini dile getirdi; fakat 3 taze genç katili MEG, adam öldürmekten olmasa bile adalete dil uzattığı için 76 yıl hapis ve 5 cent ağır para cezasına çarptırıldı.

Yandaki şekilde 3 şaşkın gencin nasıl öldüğü gösteriliyor. Üstteki fotoğrafta ise çok yavaş gitmesine rağmen hala kaza yapan MEG'in arabası var. Alışmış kudurmuştan beterdir

1nsane



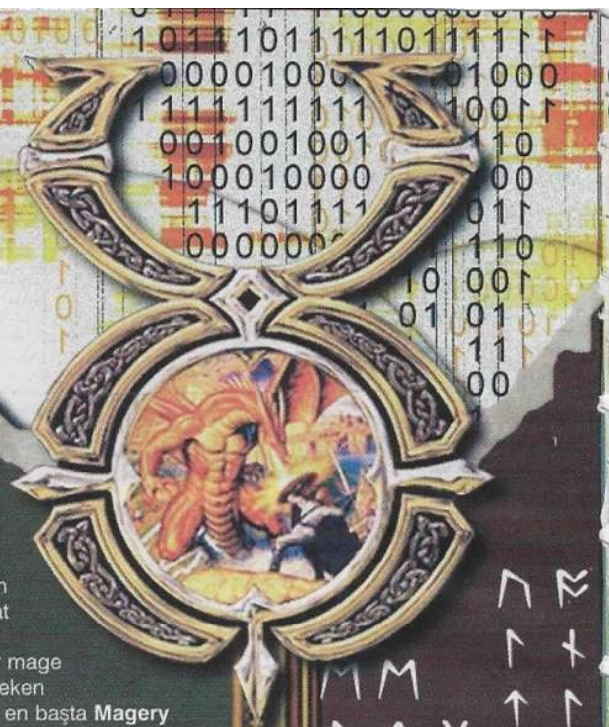
Güzel grafiklerinin dışında değişik oyun modları ve farklı türdeki araçları bünyesinde barındıran 1nsane off-road özgürlüğünü hissettiriyor. Vurdulu kırdılı yarış oyunu işte :)..

FİRMA: Codemasters
TÜR: Racing / Off-road
SİSTEM: Windows 9x/Me, Pentium II 233, 64 Mb Ram, 100 Mb HDD, 3D Hızlandırıcı

% 85

-Polat bu oyunu Drim'e nasıl yazdırdın o kadar iş arasında? (MEG)
-Aşk meşk olayı, karıştırma! (Polat)

ONLINE GAMING



Tekrar merhabalar arkadaşlar. İşte Ultima-Online ile dopdolu bir ayımız daha geçti ve bu sayımızdaki açıklamalarımız ile yine karşınızdayız. Öncelikle geçen aylardaki yazılarımıza göstermiş olduğunuz ilgiden dolayı hepinize teşekkür ediyoruz. Umarız yazılarımız gerçekten faydalı oluyordur.

Lütfen mail'lerinizde yazı dizimizin gidişatı üzerine düşüncelerinizi de bize yollayın. Bir dahaki ay nelerin nasıl açıklanmasını istiyorsunuz? Lütfen bize mail'leyin.

Yeni başlayan arkadaşlardan bir çok mail alıyoruz. Bu mail'lerde sorulan bir çok sorunun cevabının önceki sayılarda ayrıntılı cevaplanmış olduğunu gördük. Bu açıdan geçen iki sayıyı da yer alan konuları kısaca bir hatırlatmak gerekirse;

Şubat 2001 GameShow:

-Ultima-Online'ı çalıştırmanın yolları ve oyuna giriş.
-Oyundaki herbir skill'in ayrıntılı açıklaması.
-Genel kontroller ve yeni başlayanlar için oynanış bilgileri.
-GM, Counselor ve Seer karakterlerinin ayrıntılı tanımları, yardım çağırma.
-Fame-karma ve UO'daki statü sistemi.
-SNN-Uo Britannia şehrinde başlangıç yapanlar için, sıfırdan ayrıntılı gelişim yolları.
-Büyü kullanımı ile ilgili bilgiler (1. Bölüm)

Mart 2001 GameShow:

-Yakın dövüş üzerine yoğunlaşmış bir savaşçıya verilebilecek genel tavsiyeler
- Büyü kullanımı ile ilgili bilgiler (2. Bölüm).(Tüm büyülerin ayrıntılı açıklaması)
- Miner ve Blackshmith meslekleri hakkında bilinmesi gerekenler.
- Terzilik mesleği hakkında bilinmesi gerekenler.

Ve bu ayda;

- Oyun ile ilgili bazı tablolar.
- Büyü kullanımı ile ilgili bilgiler (3. Bölüm).
- Okçuluk hakkında bilinmesi gerekenler.
- Bir bard ve bir ranger'ın kendi ağızlarından hikayeleri.

Şimdi yazımıza başlayabiliriz. Yeri gelmişken yazılarımızda artık daha çok role-play unsurları kullanacağımızı bilmenizi isteriz. Bu ay ki bard ve ranger yazılarımız bunların en güzel örneği. Umarız beğenirsiniz.

Moonglow Academy'nin kapısı yavaşça aralandı. İçerdeki öğrenciler giren kişileri merakla süzüyorlardı. İlk gördükleri kıpkırmızı elbiseleri, artık ağırmış sakalları ile Academy Müdürü RaXert olmuştu. Hemen ardından yakın dostu Novilemenja yine masmavi giyimi ile yerini aldı. Onun ardından uzun yayı ile okçu Chrysophlax bir hışımla dalmıştı bile içeri. Daha sonra herkesin çok sevdiği bir kişilik olan Moonglow şehri yöneticisi ozan Vasmussen, ağır adımlarla içeri girdi. Ve en son olarak kapıdan biraz farklı birisi, bir yarımelf girdi. Bu kişi doğa adamı Luniz'idi. Bu insanların hepsi o gün bildiklerini anlatmak için, insanlarla karşılıksız paylaşmak için oradaydılar.

Büyücü Novilemenja Odin-Ramar ilk sözü almak istedi. Novil önce bir durdu karşısındaki meraklı gözleri şöyle bir süzdü ve konuşmaya başladı.

Büyü kullanımı ile ilgili bilgiler (3. Bölüm).

Geçen ayki büyü tanıtımlarından sonra bu ay, bir mage'e oyunda yardımcı olabilecek açıklamalara yer vermek istiyorum.

Öncelikle, yeni başlayacaklar için bir mage'in oyuna ne tip bir skill/stat kombinasyonuyla başlaması gerektiğini kısaca belirtmek gerekiyor. Her türlü mage için sanırım en iyi başlangıç kombinasyonu skill'ler olarak, 50 Magery, 50 Resisting Spells (oldukça zor artan bir skill olduğu için) ve stat'lar olarak 45 str, 10 dex, 10 int'tir. Statlar'da bize verilen 35 puanlık imkanı strength yönünde kullanmamızın sebebi bir mage için str'nin int'ten daha zor artan bir stat olmasıdır.

Başlangıç ayarlarından sonra, bir mage olarak oyunda önem vermeniz gereken skill'lere kısaca değinelim. Elbette, en başta **Magery** skill'i geliyor. Herhangi bir büyüyü yapabilme ihtimalinizi direkt olarak etkileyen Magery'nin yanısıra **Evaluating Intelligence** ve **Meditation** da bir mage için oldukça yüksek önem taşıyan iki skill'dir. Bu iki skill'in ne olduklarını daha önce açıklamıştık. Şimdi bu skill'lerin bir büyücü için nasıl en yüksek verimle kullanılabileceklerini inceleyelim.

Eva. Int., büyü damage'ınıza etki eden bir büyüdür ve mage'ler açısından pek bir aktif kullanım olanağı yoktur. Eğer karşınızdaki insanın zeka seviyesiyle ya da magery konusundaki uzmanlığıyla ilgili bilgi edinmek istiyorsanız bu skill'i hedefiniz üzerinde kullanabilirsiniz.

Eva. Int.'i önemli kılan yanı, pasif kullanımıdır. Bu skill, damage büyülerinizin etkilerine direkt olarak katkı sağlar. Combat esnasında yaptığınız her büyüde sizin Magery ve Eva. Int. skill'leriniz, hedefinizin Resisting Spells skill'iyle karşılaştırılır. Magery'niz, karşı tarafın Resist'inden fazlaysa büyüyü yapabilme şansınız artar. Eva. Int'iniz, karşı tarafın Resist'inden fazlaysa bu durumda da ekstra damage verme ihtimaliniz oluşur.

Meditation ise büyücüler açısından hayati önem taşıyan bir skill'dir. Hem aktif hem de pasif kullanımı sayesinde daha kısa sürede daha çok sayıda büyü yapabilirsiniz. Tavsiyem, meditation macro'sunu oldukça kolay bir tuşa ya da tuş kombinasyonuna atamanız. Örneğin "Space" tuşuna atayacağınız bir meditation macrosu, meditate yapmayı unutup konuşmaya daldığınız anlarda size oldukça büyük fayda sağlayacaktır (Lakin space tuşuna meditation macrosu atadığınız zaman GM'lere page atmakla ilgili sorunlar yaşayabiliyorsunuz, alternatif macro kombinasyonları olarak ctrl+x [ya da ctrl'ye yakın diğer tuşları] tavsiye ederim).

Zorlu savaşlarda ve PvP'lerde (oyuncuların savaşlarında) bile her büyüden sonra yapacağınız 3-4 saniyelik bir meditation macrosu ile belki de rakibinizden bir büyü daha fazla yapabilirsiniz. Ve o son büyü, kazananın kim olduğunu belirleyebilir. Yani kısacası, hızlı bir mage'i tehlikeli kılan en önemli etkendir belki de meditation.

Aktif meditation yapabilmeniz için ellerinizin boş olması (ya da elinizde mage book

harici bir şey olmaması), hareket etmemeniz veya büyü yapmamanız gerekmektedir (SNN test server'ında henüz bu zorunluluklar yok).

Meditation konusunda aklınızda bulunması gereken bir konu da metal zırhların meditation hızını oldukça düşürdüğü (en hızlı mana artışı zırhsızken sağlanır) ve yüksek intelligence'a sahip olmanız durumunda mana'nızın daha hızlı dolacağıdır.

Bir mage için yüksek önem taşıyan yan skill'lerden birisi de **Resisting Spells**'tir. Gerçi bu skill, oyunda combat'a giren tüm class'lar açısından önemlidir. Lakin mage'ler açısından taşıdığı önem, daha az damage almanın yanı sıra, yapılan büyünün fizzle olmasını da engelleyebilmesinden kaynaklanır. Örneğin rakibinize Flame Strike (cast süresi 3.5 saniye) büyüsü yapmak üzereyseniz ve bu esnada rakibiniz size Magic Arrow (cast süresi 1 saniye) büyüsü yaparsa sizin büyünüz fizzle olur. Eğer Resisting Spells skill'iniz yüksek ise bu tip durumlarda, fizzle olmadan combat'a devam edebilirsiniz.

Bu skill'lerin yanı sıra, dual-class olarak düşünebileceğiniz Tamer-Mage, Healer-Mage, Alchemist-Mage, Warlock ve Archer-Mage gibi etkili class'lara yönelmek için mage'liğin yanısıra ikincil class'ınıza ait skill'lere de önem vermeniz gerekecektir.

Skill'lerden sonra, bir miktar da oyun içinde mage'lere yardımcı olacak bazı kullanımlardan bahsedelim. Örneğin, bir mage'in öncelikli olarak öğrenmesi gereken şey, büyüleri oyun içindeki karakterlerin üzerine direkt olarak yapmamaktır. Hedefinizin HP barını yana çekip tüm büyülerinizi o bara yapmaya alışmalısınız. Aksi takdirde kalabalık ortamlarda, yanlış büyüleri, yanlış kişilere yapabilirsiniz. Bir kişiye büyü yapmanın bir diğer yolu da o kişinin ismine veya konuşmalarının üzerine büyü yapmaktır. Bu, rakibinize 1-1,5 ekran öteden büyü yapabilme imkanı verir size. Özellikle karşınızda bir okçu varsa bu yöntem oldukça etkili olabilir. Genelde kullanmakta olduğunuz büyüleri, fonksiyon tuşlarına macro olarak atamanız ya da bu büyülerin resimlerini, büyü kitabından tutup ekranın boş bir yerine çıkarmanız büyü yapma hızınızı oldukça arttıracaktır.

Gelelim büyü yapımını kolaylaştıran malzemelere ve bunların kullanımlarına. İyi bir mage, magery skill'i yüksek olan mage değil, gerekli yerde gerekli büyüyü her ne yolla olursa olsun yapabilen mage'tir. Bunun ne demek olduğunu şöyle açıklayalım. Eğer siz, Magery skill'i 65 olan bir mage'seniz ve o an çok acil bir durum yüzünden bir gate açmanız gerekiyorsa bunu yapmanın tek yolunun büyü kitabından büyü yapmak olmadığını bilmelisiniz.

Oyundaki scroll ve wand objeleri, bu tip durumlarda (mage olsun olmasın) oyuncuların belki de tek kurtarıcıları olurlar.

Scroll'lar, büyü kitabınızda bulunan büyülerin teker teker yazılmış olduğu parşömenlerdir. Bir scroll, mage/scribe vendor'lardan satın alınabilir, monster loot'larından bulunabilir ya da inscription skill'i kullanılarak player'lar tarafından yazılabilir. Peki scroll'ların, büyü kitaplarını doldurmaktan başka nasıl bir kullanımları vardır? Scroll'larla, büyü kitabına nazaran daha kolay büyü yapmanız mümkündür. Bunun sebebi de scroll'dan büyü yapmaya çalıştığınızda, o büyünün circle'ının 2 düşük seviyesindeki circle'dan büyü yapıyormuş gibi hesap yapılmasıdır. Yani, 7th circle'dan olan Gate Travel büyüsünü scroll'dan yapabilme ihtimalinizle, 5th circle bir büyüyü büyü kitabından yapabilme ihtimaliniz aynıdır.

Wand'lar ise önceden büyülenmiş kısa mage değnekleridir. Wand'ların belirli sayıda charge'ları vardır ve wand'ın charge'ı bitene kadar, en üst circle'lardaki büyüleri bile reagent ve mana harcamadan yapabilirsiniz. (SNN'de geçerli bir durumla) Boş wand'lardan belirli bir büyüye ait bir wand elde etmek için yapmanız gereken şey, büyüyü o boş wand'ın üzerine yapmaktır. Her yaptığınız büyüde wand'ın charge'ı bir artar. Wand'ı over-charged edip patlatmamaya, hele bunu şehir içinde yapmamaya özellikle özen gösterin. Aksi takdirde çevrenizde sizden başka kişiler bulunması ve patlamadan etkilenmeleri durumun criminal olabilirsiniz.

Novil elindeki büyü sopasını bitirene kadar öğrencilere büyü kullanımını gösterdi. Anlatımı bittiğinde oldukça yorulmuştu.

***Chrysophlax**, yayını masanın üzerine bıraktı ve o da anlatmaya başladı.*

Okçuluk hakkında bilinmesi gerekenler

Britanya'nın dünyasında, okçuluk mesleğini icra edenlerin çok sağlam bir yeri vardır. Okçuluk skill'i çok esnek bir yapıya sahiptir. Bu bir okçunun tek başına güçlü bir savaşçı olmasını sağladığı gibi, maceraya çıkmış bir partide en önemli hasar verici rolünü oynamasını da sağlar. Her ne kadar okçuluğun yakın-dövüş vb. dezavantajları olsa da size bu yazıda anlatacağımız; bu dezavantajları farklı şekillerde nasıl avantaja dönüşebileceğidir.....

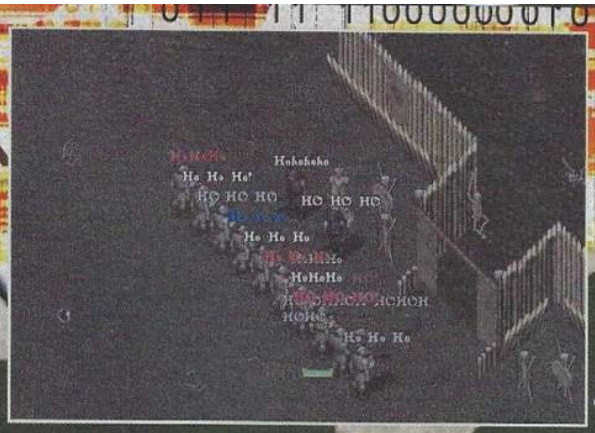
Mesleğin Bünyesi

İlk olarak okçuluğun dezavantajlarından ve bu handikapların üstesinden nasıl gelineceğinden bahsedeceğiz. Ana olarak iki dezavantajımız var; birincisi hız, ikincisi gerektirdiği malzemeler. Okçuluk ilk başlarda çok yavaş atak hızına ve skill terfisine sahiptir. Daha etkili bir atış hızına sahip olabilmek için ilk olarak DEX.'e önem vermeniz gerekir. Düşük DEX. Okçunun hedefi abartı derecede ıskalamasına ve atışlar arsındaki zamanın artmasına yol açar. Eğer bir de Heavy-Crossbow kullanıyorsanız iki atış arasındaki zaman bir sonsuzluk kadar uzun görünecektir. En iyi ihtimal başlangıçta yayınıza sıkı sıkıya yapışmak ve olabildiğince hızlı DEX.'inizi yükseltmek olmalıdır. Okçuluk DEX.'in artmasında çok önemli bir yere sahip olduğu gibi, boş zamanlarınızda Musicianship ve Hiding skill'erini çalışmanız bu artışı hızlandıracaktır.

Ne yazık ki bu meslek yeni başlayanlar için biraz pahalı olabilir; eğer devamlı arrow veya bolt almak yerine düzenlice shaft (ok sapı) ve feather (kuştüyü) alırsanız. Paranızı devamlı olarak bunlara harcamak istemiyorsanız size tavsiyem başlangıçta Bowcraft ve Lumberjacking skill'lerini almanızdır.

Bir okçunun düşmanı çoktur ama en önemlisi bir Swordsman'dir. Okçu yakın-dövüş uzmanını uzakta tutmalı devamlı koşmalı, zig-zag hareketleriyle onu şaşırtmalı ve yanına yaklaştırmamalıdır. Çünkü çok yakından okun hiçbir etkisi yoktur. Diğer bir düşmanda büyücülerdir. Bunun nedeni ise okçunun büyücü karşısındaki yavaşlığıdır. İki atış arasındaki zaman büyücü'nün kitabındaki büyülerin yarısını kafanıza çakmasına neden olur. Bir-e-bir, bir büyücüyle savaşıyorsanız eğer mutlaka elinizde bow bulunsun; Heavy-cross bow'a oranla daha hızlı atış imkanı, büyücünün konsantrasyonunu dağıtıp büyülerinin kafasında karman çorman olmasına, ve sizin büyücüyü daha kısa sürede kaçamayacak duruma getirmenize olanak sağlar. Eğer yeni başladıysanız ve DEX'nizde düşükse sakın bir büyücünün karşısına çıkmayın; siz daha bir atış yapamadan, sizi bir koyuna veya tavuğa :=) çevirebilir.

Bir okçunun ana amacı rakibinize verebildiğiniz kadar hasarı o yakına gelmeden vermektir. Maceracı bir grup gezginde okçunun yeri çok önemlidir. Çünkü okçu yanına yaklaşamadan verilen büyük hasarlar sayesinde grubun geri kalanına yapılacak pek fazla bir iş bırakmaz. Tek bir yerde durarak, köşelerden ve



kaya arkalarından atış yapar, hide konumunda kimselere çaktırmadan rakibini gafil avlar. Bu yakın-dövüşte uzman bir kişinin çok büyük emekler ve paralar sonucu elde edebileceği bir şeydir. İyi bir okçunun en önemli özelliklerinden biride ilk-atak şansıdır. İyi bir okçu ilk-atağı yaparak karşındaki yakın-dövüşçünün yanınıza gelemden canını kaybetmesine, bir büyücünün büyünün sözlerini tamamlayamadan gövdesine bir ok indirmenize yardımcı olur.

Skill İlerlemesi

Okçuluk skilli diğer savaş sanatlarının yanında diğerlerine oranla daha zor gelişen bir skill. Nedeni ise savaştığınız yaratığın gücüne bakmaması; bunun yerine isabet ettirdiğiniz arrow veya bolt sayısı oranında gelişmesi. Bununla beraber eğer güçlü yaratıkları avlamak istiyorsanız ,skill'inizle doğru orantılı bir şekilde ilerlemelisiniz. Size tavsiyem size zor gelen yaratıklarla skill'iniz ilerlemeden savaşmamanız. Belli bir seviyeye gelince skill ilerlemesi her meslekte olduğu gibi bunda da yavaşlayacaktır. Ama eğer magery'niz yüksekse yada tanıdığınız iyi bir büyücü varsa size tavsiyem blade-spirit summon edip yok oluncaya kadar ok atmanızdır. Başka bir girişinin olmadığı bir kaya parçasının üstüne teleport olun ve skill'erin 0.2'şer 0.3'er artmasını zevkle izleyin. Bununla beraber eğer ben normal yollarla kazanacağım diyorsanız; Earth Elemental'ler diğer yaratıklara oranla daha fazla skill artışı sağlıyor.

Skill Kombinasyonu

Diğer mesleklerde olduğu gibi okçulukta çok değişik skill'erle desteklenerek güçlendirilebilir. Benim kişisel kombinasyonumsa şöyle:Archery, Magery, Meditation, Hiding, Stealth, Tactics, Evaluating Intelligence, Magic Resistance, Anatomy, Bowcraft/fletching. Başlangıç için bowcraft skill'i ve lumberjacking çalışmanız sizi hem para masrafından kurtarır hem de okçuluk için gerekli olan STR. Ve DEX.'i sağlar. Okçulukta magery başlangıç için en gerekli skill'erden birisidir. Eğer paranızı devamlı healing potion'lara harcamak istemiyor, in mani in mani diye bağırarak dolaşmak istemiyor veya şuraya gitmem gerek gate açacak adam arıyorum demek istemiyorsanız kesinlikle magery gerekli bir skill'dir.

Arrow, bolt yerleri

Komik bir başlık gibi gelse de, kendi cephanesini kendi imal eden bir okçu olarak, bu başlarda hayatta kalmanızı sağlayacak olan en önemli skill'erdir. Unutmayın Britanya'daki tek okçu siz değilsiniz. Ama arrow veya shaft satan yer çok azdır. Ormandaki kuşlar iyi bir feather, ağaçlarda iyi bir shaft deposu olarak gözünüze hoş gözüküyorsa. Alın elinize baltayı ve yayı doğru ormana.

Savaş Taktikleri

Daha önce söylediğimiz gibi birebir savaşlarda olabildiğince hareketli kalın en uzak noktaya kaçarak rakibinizin görüş alanınıza girmesini bekleyin sorsa bırakın yayı; ok yapıldığı kuşların ölüm ruhlarıyla rakibinizin üstüne gitsin ve onu parçalasın. Her ne kadar okçular savaş saflarının biraz gerisinde yer alıyorlarsa da inanın bana herhangi bir terslik anında ilk fark edecek olan siz olursunuz :) Rakibinizin vücut yapısını anatomy skilliyle öğrendikten sonra atacağınız oklar daha çok damage getirir buda aklınızda bulunsun. Ayrıca büyücülere karşı en iyi taktiklerden biride fire arrowdur. 1. çemberden bir büyü olup rakibinize yollayabileceğiniz az hasarlı ancak en iyi etkiyi gösteren büyüdür(nede olsa arrow). Okların üstüne de eğer biraz poison serperseniz karşı tarafın vay haline. Üstünüze DEX.'i düşürecek plate armor yada chainmail giymeyin. Hem zor kaçarsınız hem de atış süreniz uzar.

Yarımelf Luniz D'revenant belki içlerinden doğaya kendisi kadar saygıyla yaklaşmak isteyenler olur diye söz aldı ve ufak bir anısını paylaşmak istedi.

Yalnız bir ranger'dan, ufak bir anı...

Britain'de karanlık gecenin içinde, botlarımın topukları nemli sokak taşlarına çarptıkça çıkan o sesleri dinleyerek ilerliyordum. Gecenin ilerlemiş bir saati olmasına karşın hala bu karanlık sokaklarda insanlara rastlanabiliyordu. Yağmur yavaş yavaş yağarken insanların kahkahaları tavernanın yanından geçerken kulağıma çalındı.

Düşündüm, "bu insanoğlu nasıl oluyordu da böyle kalabalık bir şekilde uyum içerisinde yaşayabiliyordu?". Doğamın sessizliğini, ayın ışığını, baykuşların gördüklerini, ceylanların duyduklarını bu gürültülü

Büyülü zırh ve silahlar
Dayanıklıkla ile ilgili olanlar :

Durable	eşyanın ömrüne +5 HP katar
Substantial	eşyanın ömrüne +10 HP katar
Massive	eşyanın ömrüne +15 HP katar
Fortified	eşyanın ömrüne +20 HP katar
Indestructible	eşyanın ömrüne +25 HP katar

Büyülü zırh ve silahlar
Zırh Koruması Verenler :

Bir zırhın büyülü olması yanında hangi bölgeyi koruduğu da önemlidir. Boyunu ve elleri koruyan bölgenin verdigi koruma ile vücüdu yada başı koruyan bölgenin verdigi özellikler aynı değildir. Bu yüzden bunların zırh gücüne verdikleri değerlerde farklı farklıdır. Açıklama olarak aşağıdaki genel bölümlemeyi kullandık.

b+(Gorget, Gloves), b+(Arms, Head, Legs/Feet), b+(Body)

Defense	+5 / b+0.4, b+0.7, b+2.2
Guarding	+10 / b+0.7, b+1.4, b+4.4
Hardening	+15 / b+1.1, b+2.1, b+6.6
Fortification	+20 / b+1.4, b+2.8, b+8.8
Invulnerability	+25 / b+1.8, b+3.5, b+11.0

Büyülü Silahlar

Accurate	+5.0 Tactics veya +4.6 Archery*
Accurate, Surpassingly	+10.0 Tactics veya +9.3 Archery*
Accurate, Eminently	+15.0 Tactics veya +14.0 Archery*
Accurate, Exceedingly	+20.0 Tactics veya +18.7 Archery*
Accurate, Supremely	+25.0 Tactics veya +23.3 Archery*
Durable	eşyanın ömrüne +10 HP katar
Substantial	eşyanın ömrüne +20 HP katar
Massive	eşyanın ömrüne +30 HP katar
Fortified	eşyanın ömrüne +40 HP katar
Indestructible	eşyanın ömrüne +50 HP katar
Ruin	+1 hasar verir
Might	+3 hasar verir
Force	+5 hasar verir
Power	+7 hasar verir
Vanquishing	+9 hasar verir

* eğer büyülü eşya herhangi bir yay ise (crossbow yada bow türü) bu durumda tactics olduğu gibi kalır ve silahın verdiği bonus archery skillinize extra skill puanı olarak eklenir.

Büyülenmiş Eşyalar:

Bazı eşyaların üzerinde büyüler vardır. Bu eşyaların üzerine bazı büyüler belirli bir miktar olarak yüklenmiş gelir. Bu miktara "charges" denir. Bunlar stafflar yada basit bir pelerin, bür yüzük gibi normal eşyalar üzerinde de olabilir bir vanq kılıcın en son özelligide olabilir. Chargeları bittiklerinde yeniden doldurulamazlar.

Silver	silver yani gümüşten yapılmış bu özel silahlar undead yaratıklar üzerinde iki kat hasar verirler. Bu bir büyü değil sadece bir özelliktir bu yüzden silah kırılıncaya dek özelliğini korumaya devam eder.
Burning	Magic Arrow
Daemon's Breath	Fireball
Dragon's Breath	Fireball
Evil	Curse
Ghoul's Touch	Paralyze
Mage's Bane	Mana Drain
Spell Reflection	Magic Reflection
Thunder	Lightning
Wounding	Harm

ve sisli taştan sokaklara asla değişmezdim. Şehirler bir ranger'ın yaşayabileceği uygun yerler değillerdi. Gerçi bir çok ranger duymuştum buralarda yaşayabilen ancak onların ne kadar ranger oldukları hakkında ciddi şüphelerim vardı.

Güney köprüsüne yöneldim. Bir an önce bu şehirden kurtulup doğama kavuşmalıydım.

Orman yoluna girdiğimde yerdeki izler dikkatimi çekti. Çoğu kişi böyle izleri fark edemezdi bile ancak benim gibi bir ranger için izler çok değerliydi. İz bulma kabiliyetim sayesinde [**Tracking Skill**], bu izlerin bir hayvana ait olduğunu anladım. Hayvan yaralıydı hemen en yakın dostum yayıma sarıldım ki bizler için ok ve okçuluk çok önemlidir...

Yola koyuldum... Yavaş yavaş ilerlerken birden bire yaralı hayvanı gördüm. Bu bir dağ aslanıydı [**Animal Lore**]. Onu ürkütmek istemedim; önce saklanma yeteneğimle [**Hiding Skill**] saklandım ve gizlenme yeteneğimle de [**Stealth Skill**] onu ürkütmeden yanına yaklaştım.

Hayvan beni fark ettiğinde bir an heyecanlandı tam o sırada onu eğitmek ve sakinleştirmek için konuşmaya başladım [**Animal Taming**]. Hayvan bana alıştı ve onun yaralarını iyileştirmek için biraz yanımdaki bandajlardan hazırlayıp verdim [**Healing**].

Hayvanın gücünü toplamasını bekledim o sırada tuttugum balıkları [**Fishing**] kamp ateşinde kızartarak [**Camping**] yedim ve kedi dostum da tabi ki nefis balıklardan nasibini aldı. İyice kendine geldiğine inandığımda eşyalarımı topladım ve iyileşen dostumu ormana geri saldım. Artık eve dönmenin vakti gelmişti.

Ah Yew muhteşem doğa şehri.... Hemen az büyü ile dolu büyü kitabımı çıkardım ve sadece beni eve gönderecek büyüyü mırıldandım..."Kal Ort Por". Az büyücülük bilmeme rağmen, büyü yeteneğim [**Magery**] ihtiyacımı karşılıyordu. Sonunda evimdeydim.

Gece şöyle bir düşündüm de, bugün bütün yeteneklerimi kullanmıştım sanki...

Luniz'i dinleyenlerden birisi el kaldırdı.

-Sizinle gelmek tabiat ile bir yaşamanın yollarını, onun kurallarını ormanda sizinle öğrenmek isterim. Beni yanınıza alır mısınız?

- Eğer istiyorsan buyur genç dostum, umarım doğanın acımasız ama saf kurallarını kavrayabilirsin...

*İkili binadan ayrıldıklarında, söz sırası sevgili **Vasmussen Thear**'a geçmişti.*

Vasmussen, mandolinini alıp dinleyenlere, günlüğünden bir hikayesini o muhteşem müziği eşliğinde aktarmaya başladı.

Vasmussen Tehar'ın günlüğünden

Üzerimdeki kaban beni ancak donmaktan koruyabiliyordu. Kar, güçlü bir rüzgarla içime işliyordu. Onunla ne kadar kaldığımı, hatta kaç senedir yaşlı adamla gezdiğimi unutmuştum. Niye ölmüştü ki... Belki onu gömdükten sonra bu soğuk günde şehirde kalmalıydım ama kahrolası dürtülerim beni yollara itmişti yine.

Bu soğuğa ancak akşama kadar dayanabilirdim. Gece karanlık yüzünü gösterdiğinde, saklanacak bir yer bulamazsam, ertesi günü görmem pek mümkün olmayacaktı. Karların içine giren ayaklarımı giderek hissedemez olmuştum. Her zaman yollardaydım belki ama doğa hakkında bilgim ancak gördüklerimle sınırlıydı. Bu yüzden kendimi koruyacak bir yer bulmam sadece şans olacaktı.

Giderek umudumu kaybettiğim bir sırada, ileride bir ateşin dumanını gördüm. Heyecanlanmıştım. Adımlarımı hızlandırdım. Tepenin arkasından gelen dumanın bir şömine dumanı olması için neler vermezdim o an... Ama değildi.

Tepeyi aştığımda küçük bir eve saldıran 3 eşkıyayla karşılaştım. Evi ateşe vermişlerdi. baba elindeki paslanmış kılıçla ailesini korumaya çalışıyordu. Ama hiç şansı yoktu. Koşarak tepeden aşağı inmeye başladım. Savaş bilgimin yeterli olmadığını ve o 3 eşkıyaya karşı kaba kuvvetle kazanamayacağımı biliyordum.

Ama elimde daha büyük bir silah vardı.

Eşkıya kılıcını kaldırmış adama saldıracakken, etrafı büyüleyen bir müzik başladı. Yumuşak ve etkileyiciydi. İnsan kendini dinlemekten alıkoyamıyordu. Eşik ya kılıcını indirip, bana doğru baktı. Elimdeki mandolinden çıkan sesler onu etkilemiş ve savaş dürtüsünü içinden çekip almıştı. Ama bunun uzun sürmeyeceğini biliyordum.

Etrafıma baktım. Ahırın kapısı kırılmıştı. İçeride bir sürü şaşkın ve sinirli evcil hayvan vardı. Birden elimin vurusları değişti. Tınılarım duyulmaz oldu. Mandolinden çıkan sesleri duyamaz oldu insanlar... Ahırda kulak kabartan hayvanlar dışında.

Üçünün başını çektiği belli olan kılıçlı eşkıya, hedefini değiştirmiş bana doğru geliyordu. Biraz önce sakinleşen adamın yerinde sinirden köpüren bir haydut vardı. Atını bana döndürdüğü sırada ahırdan fırlayan bir boğa adamın üstüne saldırdı. Ne olduğunu anlamayan eşkıya yere yuvarlandı. Ardından bir at delirmiş bir şekilde adama saldırdı. Eşkıya ve iki adamı şaşkınlık içindeydiler.

Yaşlı adamın bunca sene bana öğrettikleri işe yarıyordu. Duyulmaz müziğimi çalarken, ağzımdan dökülen şiirsel ama bir o kadar öfke içeren sözler insanların kulağında anlamsız kalırken, iki hayvanı delirtmiş ve nefretle eşkıyaya saldırmalarını sağlamıştı. Eşkıya zar zor ayağa kalkıp adamlarına doğru koştu. Birisinin atına binerken, diğerinin yayını hazırladığını gördüm.

Ok, üzerimdeki kalın kabanı delip, göğsüme saplandı. Acısını hissettiğim anda, yere yuvarlandım. En son hissettiklerim, göğsümden akan sıcak kan ve sırtımdan içeri giren soğuk kar olmuştu.

O gün oradaki aile olmasaydı bunları yazamıyor olacaktım. Ama artık yürümekten sıkılmayan, anlattıklarıyla hala insanlara heyecan veren insanlardan biri olarak, hayatta kalmasını da biliyorum... En azından elimdeki ve sözlerimdeki gücü hissettim...

Dışarıda yine hava soğuk ve karlı ama bu şehirde fazla kaldım. Bu handan çıkıp, diğer şehirlere gitmeli ve daha çok yer görmeliyim, gördüklerimi anlatmalıyım. Hikayelerimle insanlara kendi hayatlarından başka hayatlar olduğunu göstermeliyim. Zamanı gelince mutlu etmeli, zamanı gelince kötünün habercisi olmalıyım.

Krallıklar yıkılacak, insanlar unutulacak ve silahlar paslanacak ama bir ozanın ağzından çıkan sözler sonsuza kadar insanların dilinde dolaşacak. Aynı benim son adımımı atacak gücü bulamayıp, düşeceğim güne kadar Britannia'yı dolaşacağım gibi...

Tanrıların Unuttuğu Yılların 3.sü / Soğuk Günler

Vasmussen son bir kez mandolininin tellerine dokundu ve bu hüzünlü hikayesini bitirdi.

İçerdekiler yavaş yavaş dışarıya çıktılar. Bina sessizliğe gömüldü...

Spell Circles (Büyü seviyeleri)

1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th
React. Armor	Agility	Bless	Archcure	Blade Spirits	Dispel	Chain Light.	Earthquake
Clumsy	Cunning	Fireball	Archprotect	Dispel Field	Energy Bolt	Energy Field	Energy Vortex
Create Food	Cure	Magic Lock	Curse	Incognito	Explosion	Flamestrike	Resurrection
Feeblemind	Harm	Poison	Fire Field	Magic Reflection	Invisibility	Gate Travel	Summon Air El.
Heal	Magic Trap	Telekinesis	Greater Heal	Mind Blast	Mark	Mana Vampire	Sum. Daemon
Magic Arrow	Remove Trap	Teleport	Lightening	Paralyze	Mass Curse	Mass Dispel	Summon Earth El.
Night Sight	Protection	Unlock	Mana Drain	Poison Field	Paralyze Field	Meteor Swarm	Sum. Fire El.
Weaken	Strength	Wall of St.	Recall	Summon Creat.	Reveal	Polymorph	Sum. Water El.

Skillde	Ünvan
100	Grandmaster
90	Master
80	Adept
70	Expert
60	Journeyman
50	Apprentice
40	Novice
30	Neophyte

29 veya aşağısı skillerde herhangi bir ünvan verilmez.

İksir Listeleri:

Potion	Potionun Etkisi	Min. Skill
Agility	MAX Stamina ya +10 bonus verir (2 dakikalığına)	15.1
Agility (Greater)	MAX Stamina ya +20 bonus verir (2 dakikalığına)	35.1
Cure (Lesser)	Panzehir(Cure poison)	00.0
Cure	Panzehir(Cure Poison)	25.1
Cure (Greater)	Panzehir(Cure Poison)	65.1
Explosion (Lesser)	1-5 arası zarar verir(alan etkisi vardır)*	5.1
Explosion	6-10 arası zarar verir(alan etkisi vardır)*	35.1
Explosion (Greater)	11-20 arası zarar verir(alan etkisi vardır)*	65.1
Heal (Lesser)	+ 3-10 puan arası iyileştirir **	00.0
Heal	+ 6-20 puan arası iyileştirir **	15.1
Heal (Greater)	+ 9-30 puan arası iyileştirir **	55.1
Nightsight	gece görüşü sağlar (etkisi gün doğumuna kadardır)	00.0
Poison (Lesser)	her 2 snde hpnin %2.5 kadarını kaybettirir (max 30 hp)	00.0
Poison	her 2 snde hpnin %5 kadarını kaybettirir (max 60 hp)	15.1
Poison (Greater)	her 5 snde hpnin %8 kadarını kaybettirir.	55.1
Poison (Deadly)	her 5 snde hpnin %15 kadarını kaybettirir.	90.1
Refresh	+25% Stamina puanı tazeler	15.1
Refresh (Total)	Staminayı tamamen tazeler (doldurur)	25.1
Strength	2 dakikalığına +10 to MAX Str verir	25.1
Strength (Greater)	2 dakikalığına +20 to MAX Str verir	45.1

Röportaj: ultimatr.com'dan F.Emre Yılmaz

Bu ay ki röportaj köşemizde, UltimaTR'nin webmaster'ı ve oldukça eski bir Ultima oyuncusu olan **F. Emre Yılmaz** (**Karakedi**) ile olan sohbetimiz yer alıyor.

- UltimaTR'nin webmaster'ı olarak bize Uo geçmişinizi kısaca anlatır mısınız?

Eh, aslında ben ilk olarak "neden Uo" gibi bir soru bekliyordum, yine de performans olarak buna yaklaşmışsınız tebrik ederim :). Madem bu kadar önemli Uo geçmişimizi anlatalım, kısaca 800'ün üzeri ping ve bazen yüzde 50'lere varan packet loss. Bu iki kelime sanırım bir çok şeyi ifade ediyor benim gibi eski uo oyuncularına. Oyun hakkında yetersiz bir manuel, bunun dışında kaynak yok, arkadaşınız yok, kimse yok. Malum 800 ping ile adım atabilmek bir başarı bu durumda insanlarla konuşup tanışabilme gibi bir fırsatınız da olmuyor.

Geçmişim kısaca bu işte. Önemli olan geçmişimizin bugüne nasıl etkilediği, insan o kadar azim yapıp bu oyunu oynamaya devam ediyorsa bir çok amaç da ediniyor, geçmişimizden çok bunlar önemli. Anlaşılacağı gibi bayağı bir çektik zamanında. Sonra büyüdük tabi, bizden sonra gelenler aynı dertleri çekti. Sayısı 10'u geçen guild'ler kuruldu ama guild'lerin yeni gelen bir oyuncuya ulaşabilme şansı yoktu. Guild'lerimiz ve yeni gelenler ancak şans faktörü ile karşılaşıyor ve birbirlerini bulabiliyorlardı.

- UltimaTR gibi Türkçe içerikli bir kaynak sitesi oluşturmaya neden ihtiyaç duydunuz? Bu konuda uo.stratics.com gibi yabancı kaynak siteleriyle ne gibi bir ilişki içerisindesiniz?

Ultima Online, dokümantasyon olarak binlerce şey yazılabilecek bir konu. Çünkü duru yok durağı yok. Çok geniş bir dünya üzerinde nerede ise sınırsız olarak istediğinizi yapabiliyorsunuz. Ama yapabiliyor olmak ile yapmak arasında bir çok fark var. Bunlardan biri de neyi ne zaman nasıl yapacağınızı bilmek ile ilgili. Bu konuda da biz devreye giriyoruz. Ne nedir ve nasıl yapılabilir gibi konularda insanlara destek ve bilgi veriyoruz. Yapacakları tek şey http://www.ultimatr.com yada http://forum.ultimatr.com adreslerini yazmak browser'larında.

Yabancı sitelerden sadece legal Uo partneri olan Uo.stratics ile işbirliği içerisindeyiz. Alınan kararlar doğrultusunda biz stratics dışında hiçbir İngilizce tabanlı site ile anlaşma içerisine girmeyi düşünmüyoruz. Stratics'in veya OSI'nin onay verdiği diğer sitelerle de diyaloglarımız var. Stratics ve UltimaTR'ın özellikle TOS ve Conduct kurallarına saygısı var. Bu konularda her iki sitede sıfır tolerans ile yaklaşmakta. Her iki sitede Uo'nun koymuş olduğu Conduct ve TOS kuralları çerçevesinin sınırlarını iyi bilmekte ve uygulamakta. UltimaTR, tecrübesine güvendiği ve yıllardır Uo konusunda en geniş arşive sahip Stratics'i örnek almayı uygun buldu. Zaten sitemizde bir çok açıklama direk olarak stratics'ten alınmıştır. Kendilerine özellikle Xena Dragon (webadmin of UOSS) bir çok yardımlarından dolayı her zaman teşekkür ettik. Tabi ki biz de kendi programlarımızı onlara açarak diyalogumuzu geliştiriyoruz. Mesela en son olarak zoom'lanabilen ve dünyayı dinamik olarak gezme imkanı veren web programımızla hem stratics'in hem de dünyadaki her Uo oyuncusunun taktirini kazanmış bulunmaktayız.

Ayrıca statics'te bir Turkish players lafının geçiyor olmasına da biz ön ayak ediyoruz, bu çok önemli, ilerde kurulacak bir İstanbul server'ı için gerçekten çok önemli...

Yakında bitireceğimiz Uo tamer ve Uo magic tool'larla başarımızı sürdürmeyi amaçlıyoruz, elbette bizim programlarımız direk olarak stratics'e de verilecektir. "Biz Türk'üz biz de oynuyoruz" gibi cümleler yerine en büyük yabancı Uo sitelerinden "işte UltimaTR'in yaptığı program" ve Türkçe bir Uo sitemize verilen daimi linklerle OSI'ye Türk oyuncuları olarak sesimizi duyurmak çok daha etkileyici oluyor.

- Sitenizin içeriğinden ve amaçlarından bahsedebilir misiniz?

Gerçekten eskiden oyun hakkında ana sitesi dışında kaynak yok idi. Ana sitesinde şuanda bile yeterli bilgi yok :). Biz birçok şeyi deneyerek öğrendik, bu da hem zaman hem de can kaybına :)) yol açtı. Tecrübelerimizi aktararak veya salt teknik bilgi vererek oyun hakkında herhangi bir şey öğrenmek isteyen herkesi tatmin etmeye çalışıyoruz.

Swordsmanship Silahları

Silah adı	STR.	Verilen Hasar	Hız	Silahın HP'si
Axe (2H)	35	3d10+3 (6-34)	37	31-100
Bardiche (2H)	40	2d20+3 (5-43)	26	31-100
Battle Axe (2H)	40	2d17+4 (6-39)	30	31-80
Broad Sword	25	2d13+3 (5-29)	45	31-100
Butcher Knife	5	2d7 (2-14)	40	31-40
Cleaver	10	1d12+1 (2-13)	40	31-50
Cutlass	10	2d12+4 (6-28)	45	31-70
Double Axe (2H)	45	1d31+4 (5-35)	37	31-110
Executioner's Axe (2H)	35	3d10+3 (6-33)	37	31-90
Halberd (2H)	45	2d23+3 (5-49)	25	31-80
Hatchet (2H)	15	1d16+1 (2-17)	40	31-80
Katana	10	3d8+2 (5-27)	58	31-90
Large Battle Axe (2H)	40	2d17+4 (6-38)	30	31-110
Longsword	25	2d15+3 (5-33)	35	31-90
Pickaxe	25	1d15 (1-15)	35	31-60
Scimitar	10	2d14+2 (4-30)	43	31-90
Skinning Knife	5	1d10 (1-10)	40	31-40
Two-handed Axe (2H)	35	2d18+3 (5-39)	30	31-70
Viking Sword	40	4d8+2 (6-34)	30	31-90

Macefighting Silahları

Silahın adı	STR.	Verilen Hasar	Hız	Silahın HP'si
Black Staff (2H)	35	5d6+3 (8-33)	35	31-70
Club	10	4d5+4 (8-24)	40	31-40
Gnarled Staff (2H)	20	5d5+5 (10-30)	33	31-50
Hammer Pick	35	3d10+3 (6-33)	30	31-70
Mace	20	6d5+2 (8-32)	30	31-70
Magic Wand	0	2d3 (2-6)	35	31-70
Maul	20	5d5+5 (10-30)	30	31-70
Quarterstaff (2H)	30	5d5+3 (8-28)	48	31-60
Shepherd's Crook (2H)	10	3d4 (3-12)	30	31-50
Smith's Hammer	30	6d3 (6-19)	30	31-60
War Axe	35	6d4+3 (9-27)	40	31-80
War Hammer (2H)	40	7d5+1 (8-36)	31	31-110
War Mace	30	5d5+5 (10-30)	32	31-110

Fencing Silahları

Silahın adı	STR.	Verilen Hasar	Hız	Silahın HP'si
Dagger	1	3d5 (3-15)	55	31-50
Pitchfork (2H)	15	4d4 (4-16)	45	31-60
Short Spear (2H)	15	2d15+2 (4-32)	50	31-70
Spear (2H)	30	2d18 (2-36)	46	31-80
Kryss	10	1d26+2 (3-28)	53	31-90
War Fork	35	1d29+3 (4-34)	45	31-110

Archery Yayları

Silahın adı	STR.	Verilen Hasar	Hız	Silahın HP'si
Bow (2H)	20	4d9+5 (9-41)	20	31-60
Crossbow (2H)	30	5d8+3 (8-44)	18	31-80
Crossbow, Heavy (2H)	40	5d10+6 (11-56)	10	31-100

Wrestling

Silahın adı	STR.	Verilen Hasar	Hız	Silahın HP'si
Çıplak Yumruklar	-	1d8 (1-8)	??	—

Elbette oyunun yapısı gereği dinamiklik ön planda ve insanların sorun veya sorularına statik bir html sayfası ile cevap vermeniz çok zor. Çünkü çeşitli olasılık çeşitli sebeplere dayanabiliyor. Bu durumda da forumlarımız devreye giriyor. İnsanlar ücretsiz olarak kayıt yaptırıp istedikleri soruları sorabiliyorlar. Türkiye de bu oyuna yılları vermiş (oyun ile aynı yaşta) 3 yıllık oyuncularımız var. Bunlar forumlarımızda moderatör. Onlara soru yönelterek sorularının cevaplarını alıyorlar. Yada daha onlar cevaplamadan başka bir tecrübeli oyuncu cevap veriyor, sonuçta hiçbir soru cevapsız kalmıyor.

Bizim ikinci idealimiz ise, insanların tek başına kalmaması idi. Ultimatr aynı zamanda insanları saklandıkları deliklerden çıkartıyor, aynı shard'da oynamasına rağmen birbirini tanımayan bir çok Türk var. Onları buluşturuyoruz.

Sadece Uo'da değil, site olarak rp, yani role playing ile ilgilenen yada merak etmesine rağmen bir türlü içerisine girememiş insanlara bir olanak sunuyoruz, sitemizde masaüstü oyunları için insanlarla tanışabilme ve oynayabilme gibi olanaklar tanınıyor.

- Türk Uo oyuncularının OSI tarafından resmi olarak tanınmalarıyla ilgili girişimleriniz de bulunuyor. Bu konuda da bilgi verebilir misiniz?

Şuan Osi zaten Türkiye ve Türk oyuncularını tanımış durumda, ama

tanımakla yetmiyor.
Oyunun içerisindeki dil
çevirici sistem bugün Kore dilini bile desteklerken Türkçe dediğin anda duruyor. O ne diye soruyor. Türkçe herhangi yazılı bir bilgi yok. Biz bu konuda en büyük sorunu giderdik sanıyoruz. Artık sitemiz en büyük Uo sitelerinde daimi linklere sahip. Bizim şu an için ikinci idealimiz oyun dili olarak Türkçe'nin de eklenmesi.

- Türk Uo oyuncularını etkileyecek başka geniş çaplı girişimleriniz de olacak mı?

Zaten asıl idealimiz İstanbulda bir OSI server'ı açtırabilmek. Yani teknik oyun dili ile konuşursak "Kal Vas İstanbul.owo.com" diyoruz buna. Ama bundan önce bir dil sorunumuz var. Systran ve OSI ye gücümüzün yettiği kadar destek ve biraz da baskı ile Türkçe'yi kabul edilen dillerden biri olarak oyuna dahil etmelerini sağlamak istiyoruz. Elbette istemekle olmuyor. Herkesin elinde bir kopya Cd olduğu sürece hiçbir şekilde de olmayacaktır!

- UltimaTR'nin, işlemekte ve proje aşamasında olan Türk server'larına karşı yaklaşımı nedir?

Bizim bilgimiz içerisinde Türkiye'de şu an kurulu ve aylardır test aşamasında olan bir server var. Sphere üzerine kurulu SNN server'i, ama aylardır test aşamasında ve oyun mekaniği dışında uygulamada da bir çok yanlışları var. Sphere üzerine kurulu server ilk başta Conduct kurallarına aykırı zaten. Ayrıca eğer bir emülator programı üzerine kurulacaksanız sphere bunun için en son çözümlerden biri. Tam olarak araştırılmamış ve acele olarak verilmiş, doğru olmayan bir karar. Bunun ceremesini de orada oynayan oyuncular çekmekte. Bir gün test server'ını bitirirlerse (ki bu asla bug'ları bitirerek olamaz zira sphere'in bug'ları bitmez :)) karakterleri silinecek ve gerçekten onca ay uğraştıklarına yazık olacak. Ultimatr'ın bu tür bir yanlışa destek vermesi söz konusu değil. Daha çok Türk server'larına tarafsız olarak yaklaşıyoruz, oyuncular oradaki eksileri ve artıları istedikleri gibi söylemekte, tartışmakta özgürler forumlarımızda.

Vestelnet'in ciddi bir Uo server'ı projesi de var. Ama server yine sphere. 20'den fazla kişinin üzerinde çalıştığı bir server. Ama server'ları açılmadan herhangi bir yorumda bulunmak zor.

Ayrıca bir çok irili ufaklı server'lar da var, bunlardan biri fornea.

Zamanla zaten iş çığrından çıkacak, tıpkı Counter-Strike server'larında olduğu gibi. Herkes açacak bir Uo server'ı. Çünkü asıl online gaming bu oyundan geçiyor. UltimaTR inatla sphere yerine daha profesyonel olan POL server'larını önermekte server kuracak olan insanlara.

Ama hiç bir free shard oyundan istenilen performansı veremez. OSI'de olan milyonlarca öğeden sadece çok ufak kısımları bulunmakta bu shard'larda. Hem de tam olarak bug'sız çalışsalar bile. Biz free shard'ları daha çok bir atlama rampası olarak görüyoruz. Günün birinde insanlar oynadıkları server'lardaki binlerce bug ve kısıtlayıcı kurallardan bıkacak ve asıl olana yani OSI server'larına gelerek bizler yani Uo community arasında hak ettikleri yeri alacaklardır. Ama bunun için sadece zaman geçmesi ve insanların biraz daha tecrübeli olması gerekmekte.

- Bu server'lara aktif olarak destek veriyor musunuz?

Hayır, UltimaTR sadece asıl olana yani orjinal UO server'larına destek verir. Bunlar da zaten OSI'nin shard'larıdır. En doğru yaklaşım OSI'nin Türkiye'de bir shard açması, bizim en son noktamız o. Bunun dışında yapılacak her türlü eylem boşa kürek çekmektir.

OSI'nin Türkiye'de bir server açması için ise belirli bir Türk UO oyuncuları popülasyonunun olması gerekiyor. Ne yazık ki şu anda Türkiye'de var olan ve açılacak olan free shard'ların Türk UO oyuncularına iyilikten çok kötülüğü dokunmaktadır. Server'larına kopya cd ile girilen free shard'lar olduğu sürece bizim işimiz çok zor. Benim asıl anlamadığım nokta, o kadar çok bug ve oyunda normalde olması gereken bir milyon öğeden sadece bir kaçı bulunmasına rağmen insanların bu server'larda oynadığıdır. Bence bu daha çok, insanların OSI server'larının gerçekte nasıl olduğunu bilmemelerinden kaynaklanıyor. Daha önce görmemiş olan birine mavinin bir renk olduğunu ve çok güzel olduğunu nasıl anlatabilirsiniz? Bizim UltimaTR olarak en büyük sorunumuz da bu işte.

Allah'tan OSI yine imdadımıza yetişti, en son açtığı kampanya ile kopya Cd sahipleri bile oyuna dahil olabilecek. Sadece çok kısa süreli bir kampanya olmasına rağmen hala geç kalmış sayılmazsınız. Ayrıntılı bilgi için lütfen

http://forum.ultimatr.com/viewtopic.php?topic=221&forum=5

adresine bakın. İsteyen herkes şu an OSI'de oyun oynayabilir, hem de ücretsiz olarak. forum.ultimatr.com adresine gelip bu konuda soru sorabilirsiniz, size nasıl yardımcı olabileceğimizi tartışalım.

- UltimaTR, siteye iştirak eden insanların katkılarıyla gelişiyor. Bu konuyu biraz açıklayabilir misiniz?

Aslında pek öyle sayılmaz, ana amaç siteye iştirak eden oyuncuların katkıları ile gelişebilme, bizim sitemiz değil hepimizin sitesi olarak büyümesi, güçlenmesi. Ama ne yazık ki o konuya pek ilgi yok. Yani notepad açıp bir şey yazmak insanlarımızın gözünü korkutuyor sanırım. Galiba hepimiz biraz üşengeciz, en çok da Uo oynayanlar. :) Elbette gelen destek var ama istenilen potansiyelde değil.

- Okuyucularınızdan ne gibi yardımlar bekliyorsunuz?

Bir yardım beklediğimiz söylenemez, zaten herhangi ticari bir kaygımız yok, bir yıllık sözleşmemiz var hosting firması ile. Ama okuyucular birbirlerine destek olmalılar, her şeyi bizden beklememeliler. Siteye içerik sağlayan ya da sağlamak isteyen herkese kapımız sonuna dek açık, dediğimiz gibi biz bir grubun sitesini yapmıyoruz, amacımız herkesin benim sitem diyebileceği bir UltimaTR. Yaş ve tecrübe gözetmeksizin bugüne dek benim de çorbada tuzum olsun diyen kimseyi geri çevirmedik, hatta destekledik.

Bu konuda, sitemizde bulunan idealimiz ve destek bölümlerinde yeterli açıklama var sanırım.

Bu ay ki yazımızın da sonuna gelmiş olduk. Adet olduğu üzere bu yazıya emeği geçenleri aktaralım sizlere: Bu yazıyı; **Alper Türktaş** (Novilamenja), **Engin Ulukurtlar** (RaXert MercyStaff [Academy]), **Serdar Gezgin** (Chrysophlax), **Can Değer** (Luniz) ve **Kerem Hasan Tunçağ** (Vasmussen)'in büyük fedakarlıklarla yazdıklarını belirtelim (insanın dostları olması güzel şey:)).

Bir dahaki aya görüşmek üzere sevgili GameShow okurları.

Önemli Not: Yazıda kullanılan tablolar www.ultimatr.com'dan alınmıştır. Emeği geçen herkese çok teşekkür ederiz.

CHEATS

Serkan KUTLUBAY
skutlubay@kamernet.com

İlk önce Project IGI olayından başlayalım. "Oyunun cheat'lerini nereye yazacağım" diye bir sürü mail geldi bu ay haklı olarak. Bütün ay boyunca bu konuda yaptığım çalışmalar ne yazıkki sonuç vermedi. Bütün inerneti gezip hatta açılmamış sitelere bile bakmama rağmen bu cheat'lerin nereye yazılacağına dair en ufak bir bilgi bulamadım. Bu oyun cheat'i ile ilgilenen arkadaşlar kusura bakmasınlar artık.

Bir diğer konu cheat'lerde geçen text editörü sorunu. Şimdi bazı cheat'leri çalıştırmak için text editörü kullanıyoruz. Bu noktada text editörünün ne olduğunu bilmeyen arkadaşlar olduğunu (sayısı gayet tatminkar) gördüm. Text editörü, bildiğimiz word, wordpad veya notepad gibi programlara verilen genel addır. Bunu da öğrendiğimize göre artık bu konuyla ilgili de mail atmanıza gerek kalmadı.

Bir başka sorun ise cheat'ler çalışmıyor konusu. Bu biraz ince ve hassas bir konu. Ben bu cheat'leri internet'in uçsuz bucaksız diyarlarına gezintilerim sonunda buluyorum ve hemen hemen hiçbirini deneme şansım olmuyor. Eski okurlar bilir buradaki cheat'ler denenmemesiyle ünlüdür. Haliyle siz bana bu cheat çalışmıyor dediğinizde benim bu konu hakkında yapacak fazla birşeyim bulunmuyor. Bu konuyu da bir şekilde açığa kavuşturduk sanırım. Bunların dışında bu ay yine cheat'ler geldi. Teşekkür ederim herkese. Bu ay gelen mail'lara fazla cevap veremedim bunun için ufak bir pardon.

Güzeel bütün kurtlarımı döktüm. Bundan sonrası doğaçlama geliyor okumak ya da okumamak arasındaki seçim sizin...

Klasik Guano Apes saplantım sürüyor. Sandra Nasic (vokal) 76'lıymış bu arada. Hala şansım var diye düşünüyorum. Bu ara en çok dinlediğim Guano şarkıları: No speech, Suzie, Maria. Siz de dinleyin süper şarkılar. Özellikle Suzie'nin sözler ve vokal tarzı çok komik. İstisnasız Iron Maiden dinlemeye devam... www.emphimy.net elbet bir gün bitecek. Az kaldı. Gerçi tamamen kişisel bir sayfa ama hani bakarsınız bilmemne hit alırım mutlu olurum diye. İçerik çok yakında... Birazdan Tayfun bey'le tavla oynayacağım şu yazı biter bitmez. Sanırım çok pis yenceğim iddia'lı maçın sonucu gelecek ay bu sütunlarda...

Bu arada bir kısım yazar tayfası tam önümde vıdı vıdı konuşuyor. Aynı yazar kısmı oyun yazmaya da çalışıyor. Polat sağ tarafımda sayfa yapıyorum ayağına sanırım internet'i harddisk'ine indiriyor. Real time olarak Kamer'de olan olaylardan da haberiniz oldu. Aslında tam real time olmadı di mi? Yani siz bu yazıyı okuduğunuzda bu olaylar olalı nerdeyse 15 gün falan olacak. Aradaki bu zaman farkına maruz kalmamak için ay içinde Kamer'e uğrayıp olaylara kendi gözünüzle şahit olmanız gerek. Kısaca uğrayın. Bu aylık da bu kadar. Sanırım inanamayacaksınız ama gelecek ay da buralardayım. Kendinize iyi bakın, cheat yollamayı ve mail atmayı unutmayın. Eleştirin ama laf sokmaya çalışmayın, Görüşürüz....

SERIOUS SAM

Bu ayki ilk cheat`im Türkiye'ye henüz gelmemiş bir oyuna ait. Muhtemelen siz bu dergiyi okuduğunuz sıralarda oyun gelmiş olur ve sizde aşağıda söylediklerimi yaparak, oyunu biraz eğlenceli hale getirebilirsiniz.

~ tuşuna basarak console'u açın ve aşağıdaki kodları yazın.

please giveall: Bütün silahlar
please fly: Uçuş
please refresh: Enerjinizi yükseltir
please god: Ölümsüz yapar.
please invisible: Görümez yapar.
please ghost: Duvaların içinden geçmenizi sağlar
please killall: Bütün düşmanları öldürür.
please open: Kapıları açar.
please tellall: Bilinmiyor.

Bunlarda yukardakilerle aynı hileler ama yukardakiler bazı versiyonlarda çalışmıyor olabilir bu yüzden yukardakiler çalışmazsa aşağıdakileri deneyin. Yukarıdakiler, Aşağıdakiler???

Sam'i uçurmak için:
F1 tuşuna basarak console'u açın ve 'cht_bFly' yazıp enter'a basın. Şu an uçuş yeteneğine sahipsiniz. Tekrar F1'e basarak oyuna dönün.

Enerji arttırımı:
F1 tuşuna basarak console'u açın ve 'cht_bRefresh' yazıp enter'a basın. Şu an Enerjiniz tam olmalı. Tekrar F1'e basarak oyuna dönün.

Hayalet olmak için:
F1 tuşuna basarak console'u açın ve 'cht_bGhost' yazıp enter'a basın. Şu an Hayalet olmalısınız. Tekrar F1'e basarak oyuna dönün.

Bütün silahları almak için:
F1 tuşuna basarak console'u açın ve 'cht_bGiveAll' yazıp enter'a basın. Şu an Bütün silahlara sahipsiniz. Tekrar F1'e basarak oyuna dönün.

Görünmezlik:
F1 tuşuna basarak console'u açın ve 'cht_bInvisible' yazıp enter'a basın. Şu an uçuş yeteneğine sahipsiniz. Tekrar F1'e basarak oyuna dönün.

Ölümsüzlük:
F1 tuşuna basarak console'u açın ve 'cht_bGod' yazıp enter'a basın. Şu an uçuş yeteneğine sahipsiniz. Tekrar F1'e basarak oyuna dönün.

THE MOON PROJECT

Bu cheat'leri oyunun console'una yazınve aktif hale geitirin. Bu arada şu aktif kelimesinden oldukça sıkılmış durumdayım. Bu aydan sonra bu kelime yerine başka kelime bulmaya çalışacağım. Hatta yarışma yapalım. Aktif kelimesi yerine ne olabilir? Hadi bakalım.

Cheater 1	Cheat'leri aktif hale getirin.
Cheater 0	Cheat'leri kapatır.
MyBrainIsFaster 1	Hızlı araştırma
Limit_Up #	Ünite sınırını # yerine yazdığınız sayı kadar yapar.
MoneyForNothing	#Paranızı # yerine yazdığınız kadar yükseltir.
ByeBye	Oynadığınız oyunu kaybedersiniz.
Shower	Yıldırım yağmuru.
Tromaville	Görünen düşmanlara zarar verir.
NewOne	Bilinmiyor.
IDKFA	Bilinmiyor.
GoHome!	Seçtiğiniz binayı yokeder.
Smash	Seçtiğiniz düşman binasını yok eder.
JudgementDay	Görünürdeki bütün düşmanları yok eder.
ScienceForNothing	Araştırmayı arttırır.
UltraScience	Bilinmiyor.
beautifulmoon 1	Hariyauo gösterir.
hotground	Maden yerleştirir.
HereYouAre!	Bütün düşmanları gösterir.
Hide	Harita sisini açar.
Moonlight	Harita sisini kaldırır.
NobelPrize	Bütün araştırmayı tamamlar.

ICEWIND DALE: HEARTH OF WINTER

Burada durum biraz karışık dikkat edelim lütfen. İcewind.ini dosyasını bir text editörüyle açalım ama text editörü nedir diye lütfen mail atmayalım! Neyse sonra **[Game Options]** satırının altına **Cheats=1** satırı ekleyelim. Sonra save edelim. Oyuna girip **Ctrl + Tab** tuşlarına basarak console'u açalım. Console açılmıyor diye mail atmayalım! Sonra **GETYOURCHEATON: EnableCheatKeys();** yazıp parantez içine hilenin karşısında yazan tuşu verelim.

Seçilen karakteri iyileştirir ya da ölüyse canlandırır. **[Ctrl]+R**

Seçilen düşmanı ya da NPC'yi XP vermeden ödürür. **[Ctrl]+Y**

Tuzakları gösterir **[Ctrl]+4**

Seçilen karaktere EXP verir.
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([XP sayısı]);

Bütün gruba altın verir
CHEATERDOPROSPER:AddGold([Altın sayısı]);

Adını verdiğiniz eşyayı verir
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem([Eşya adı]);

1NSANE

Bu cheat'leri oyunun ana menüsünd kullanabilirsiniz.

Büyük eller: boxerz
Büyük kafa: bigheadz
Geniş tekerlekler: bigfootz
Ufak tekerlekler: gokartz

BLADE OF DARKNESS

Şimdi klasik olarak menu.py dosyasının yedeğini alalım. Ya da almayın siz bilirsiniz. Sonra text editörüyle bu dosyayı açalım ve aşağıdaki satırları ekleyelim. Bu dosyanın scripts klasörü içinde olduğunu da belirtelim.

Parantez araları değişkendir. 1 ya da 0 olarak doldurun.

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Şimdi oyun içinde, verilen tuşlara basarak hileleri kullanabilirsiniz.

Small sword: 1
Big sword: 2
Big shield: 3
Small shield: 4
lightsaber: G
Sleepy Hollow mod: H
lightsaber kullanmak için: K
Matrix mod: X
Kamera sola: F5
Kamera sağa: F6
Level yükseltir: F8
Level atlar: F9
Görünmezlik: F10

Stat'larınızı değiştirmek için: **chardata.py** dosyasını açıp istediğiniz değişiklikleri yapın.

Bu cheat'leri kullanmak için ilk önce oyunu bitirmeniz gerek.

Max HP ve Mana
allmighty
Max Level puanı
levelhead
Oynadığınız bölümü geçer.
levelend
Bütün eşyalar.
itemsgalore
Oynadığınız bölüm için bütün anahtarlar.
doorsnomore
Bütün silahlar
tothepoint

SEADOG

Denizdeyken Ctrl + Z tuşlarına basarak kodları girip cheat'leri kullanabilirsiniz. Ship repaired, full crew, requires sail-cloth - have life.

Ekstra XP:	expu mne
Ekstra para:	deneg day
Topunuzun gücünü arttırır:	get me magic
Topunuzun gücünü azaltır:	make screen shots
Ctrl + F tuşu ile kamerayı serbest yapar:	now i flying
Ctrl + L ile kameranın gösterdiği yere gönderir:	teleport

BATTLE FOR NABOO

Oyun sırasında aşağıdaki cheatleri yazarak aktif hale getirebilirsiniz.

Bütün bölümleri açar:	JHGNRGAS
Dark Side bölümlerini açar.	FMRYLDAD
Takım fotosu	EOWXZGAS
Tek atış modu	EWERDEAD
Gelişmiş kalkan	DROIDEKA
Grafik Showroom'u	KOOLSTUF
Oyun yapımcılarını gösterir.	DIWMZIAR

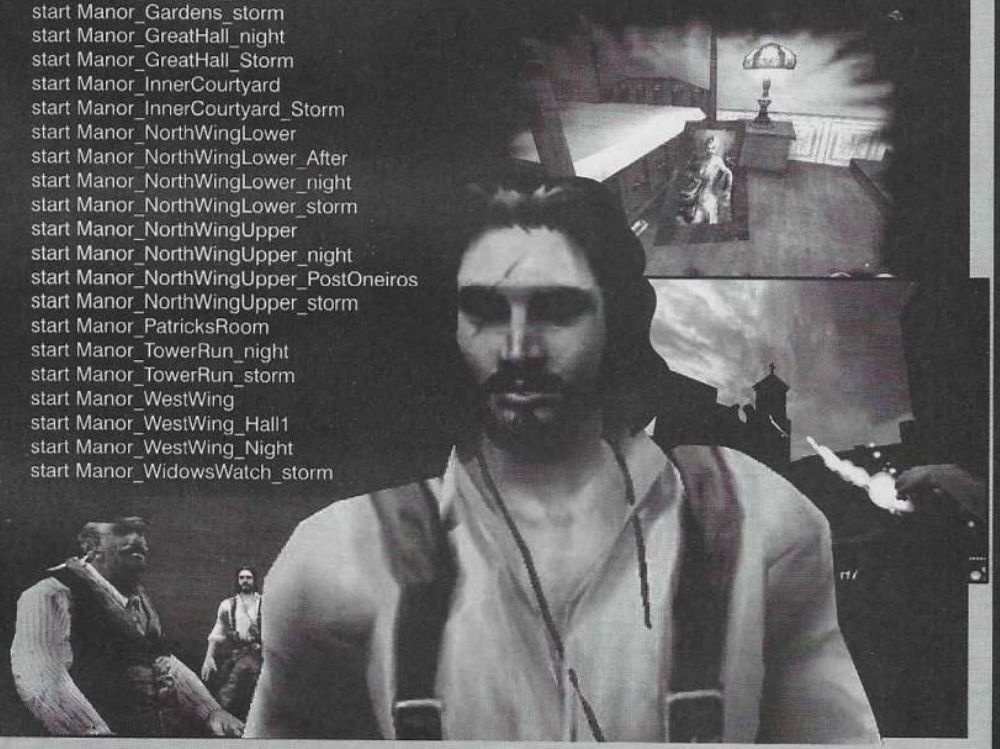
CLIVE BARKER'S UNDYING

Oyun sırasında Tab tuşuna basarak aşağıdaki kodları yazabilirsiniz.

Bütün silahlar ve büyüler: addall
Sağlığı 999 yapmak için: set aeons.patrick health 999
Mana'yı 999 yapmak için: set aeons.patrick mana 999
Büyü level'ını arttırmak için: AmpAttSpell
Aydınlık için: becomelight [0 or 1]
Uçmak için: flight
Sınırsız Mana: infiniteMana 1
Frame Rate'i görmek için: showfps

Harita isimleri:
start Aeons yazdıktan sonra aşağıdaki hileleri girerek istediğiniz bölümden başlayabilirsiniz:

start Catacombs_Cisterns
start Catacombs_Cliffs
start Catacombs_Entrance
start Catacombs_Exit
start Catacombs_Exit_After
start Catacombs_LairOfLizbeth
start Catacombs_LairOfLizbethPostCU
start Catacombs_LowerLevel
start Catacombs_SaintsHall
start Catacombs_Tunnels
start Catacombs_WellRoom
start Catacombs_WindChamber
start CU_01
start CU_02
start CU_03
start CU_04
start CU_05
start CU_06
start CU_07
start CU_08
start CU_09
start CU_10
start CU_11
start CU_12
start CU_13
start Entry
start EternalAutumn_FinalFight_Arch
start EternalAutumn_FinalFight_Arena
start EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
start EternalAutumn_FinalFight_Ruins
start EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
start EternalAutumn_Ravines_Bridge
start EternalAutumn_Ravines_Chase
start EternalAutumn_Ravines_Chieftain
start EternalAutumn_Ravines_Forest
start EternalAutumn_Transition
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
start EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
start Grounds_Cottage
start grounds_dock_night
start Grounds_Lighthouse
start Grounds_Mausoleum_Approach
start Grounds_Mausoleum_Entrance
start Grounds_Mausoleum_Tunnels
start Grounds_OldCemetery
start Manor_CentralLower
start Manor_CentralLower_After
start Manor_CentralLower_night
start Manor_CentralLower_storm
start Manor_CentralUpper
start Manor_CentralUpper_After
start Manor_CentralUpper_PostOneiros
start Manor_CentralUpper_storm
start Manor_Chapel
start Manor_Chapel_night
start Manor_Crypt
start Manor_EastWingLower
start Manor_EastWingLower_After
start Manor_EastWingLower_night
start Manor_EastWingUpper
start Manor_EastWingUpper_After
start Manor_EastWingUpper_night
start Manor_EntranceHall
start Manor_EntranceHall_FromKitch
start Manor_EntranceHall_Intro
start Manor_EntranceHall_Night
start Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove
start Manor_EntranceHall_Storm
start Manor_EntranceHall_ToKitch
start Manor_FrontGate
start Manor_FrontGate_night
start Manor_FrontGate_Night_Return
start Manor_Gardens
start Manor_Gardens_night
start Manor_Gardens_storm
start Manor_GreatHall_night
start Manor_GreatHall_Storm
start Manor_InnerCourtyard
start Manor_InnerCourtyard_Storm
start Manor_NorthWingLower
start Manor_NorthWingLower_After
start Manor_NorthWingLower_night
start Manor_NorthWingLower_storm
start Manor_NorthWingUpper
start Manor_NorthWingUpper_night
start Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
start Manor_NorthWingUpper_storm
start Manor_PatricksRoom
start Manor_TowerRun_night
start Manor_TowerRun_storm
start Manor_WestWing
start Manor_WestWing_Hall1
start Manor_WestWing_Night
start Manor_WidowsWatch_storm
start Monastery_Past_Church
start Monastery_Past_Exterior
start Monastery_Past_Interior
start Monastery_Past_LivingQuarters
start Monastery_Present_Church
start Monastery_Present_Cove
start Monastery_Present_Entrance
start Monastery_Present_InnerSanctum
start Monastery_Present_Tunnels
start Oneiros_Amphitheater
start Oneiros_City1
start Oneiros_City2
start Oneiros_HowlingWell
start Oneiros_Intro
start Oneiros_Oracle
start Oneiros_RetreatBath
start Oneiros_RetreatExterior
start Oneiros_RetreatSecondFloor
start Oneiros_RetreatStudio
start Oneiros_ZigguratInterior
start Oneiros_ZigguratLower
start Oneiros_ZigguratUpper
start PiratesCove_Barracks
start PiratesCove_Exterior
start PiratesCove_Pier
start PiratesCove_Pool
start PiratesCove_TreasureRoom
start playground
start SmokeTest
start StandingStones_FirstVisit
start StandingStones_



FIFA 2001

Kış aylarına girerken bir okurun yolladığı Fifa cheat'lerine bir yenisini daha eklemekten gurur duyarız. Tabii ki bu cheat'te bir diğer okurdan. Bu sefer farklı olan sevgili okurumuzun bir ajan tadında çalışması. Yolladığı mail'de ne isim ne bir başka birşey vardı. Ben hemen teşekkürlerimi iletiyorum kendisine.

Oyun sırasında kontrolleri değiştirip kaleciyi çıkarın.
Sonra aslında sizin oyuncunuz olan oyuncu tam şut atarken kontrolleri eski haline getirin.
O yarı boyunca kaleci kaleden sürekli olarak çıkacaktır. İkinci yarıda bunu tekrar yapın.
Unutmayın kaleci Q ile çıkarılıyor...

sömürge

liberty and union for all

brought to you by acclaimed writer bigBEN and academy award winner Mert Topçu

Mail: somurge@gsmnet.com web adresimiz: <HTTP://WWW.GSMNET.COM/SOMURGE>

"Felsefe yaptık olmadı; Gameshow'un yonetimine laf soktuk basımıza gelmedik kalmadı; karı kız, duygusallık seks dedik sansürlendik; memlekete yararlı olalım film sonları anlatalım arkadaşlarımıza dedik bak işte ona çok ilgi oldu! "

www.gsmnet.com/somurge/

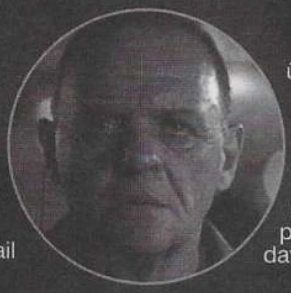
la resistance

Felsefe yaptık olmadı; Gameshow'un yönetimine laf soktuk başımıza gelmedik kalmadı; karı kız, duygusallık seks dedik sansürlendik; memlekete yararlı olalım film sonları anlatalım arkadaşlarımıza dedik bak işte ona çok ilgi oldu! Yalnız film isteklerinizi annelerimize değil de bizlere doğrudan gönderirseniz daha iyi olur, keza hotmail e-mail limiti binlerce e-mailinizi kaldırmıyor.

Geçen gün düşündük de, Kuzuların Sessizliği filmi yaklaşık 10 sene önce oynamıştı. Gameshow'un okuyucu kitlesinin yaş ortalamasından 10 çıkardığımız da elde ettiğimiz rakam o kadar küçük kalıyor ki, bırakın o yaşlarda sinemaya gitmeyi on sene once tuvaletinizi yeni yeni söylemeye baslamıştınız herhalde! Ama bizim gibi yaşı otuzlara yaklasanların da bilmemesine imkan yok, Kuzuların Sessizliğinin karizmatik doktoru Hannibal Lector kasıp kavurmustu ortalığı.

Kuzuların Sessizliği 2: Hannibal da buraları kasıp kavurdu. O kadar reklam yapılmassaydı ilk günden biraz zor giderdik biz de! Gittik! Gitmekle kalmadık, anladık ve hatta cok da beğendik. İçimizden dedik ki okuyucularımızla sonuna kadar paylasalım bunu.

Buraya kadar ne olup bittiğini anlamayan, IQ-free'ler; sınıfın en arkasında oturup tarih dersinde film sonlarını arkadaşının kulağına fısıldamaktan zevk alanlar, karambole gelip başligi okuyunca "...miş gözün davası olmaz" diyenler (Polat, sen de dahilsin bu gruplardan birine biliyoruz) hadi buyrun burdan okuyun!



üzüntüsünü belirten güzel kokulu bir mektup gönderir. Koku eksperleri bu kokunun ancak bir iki ülkede satıldığını söylerler.

Bu arada, Hannibal İtalya'da bir müzede sanat tarihçisi olarak çalışmaktadır. Dedektif Giancarlo Giannini, Hannibal'dan önce onun pozisyonunda calışan kayıp tarihcinin davasına bakmaktadır.

Clarice, koku sayesinde mektubun İtalya'dan geldigini anlar. Ve parfümerilerdeki güvenlik video kasetlerini İtalyan polisinden ister.

Bundan şüphelenen Giancarlo, FBI'in web sitesinden Hannibal'ın asıl kimliğini öğrenir. Hannibal'ı, nerede oldugunu bilene $3.000.000 veren Mason Verger'a ispiyonlar.

Clarice, FBI'in log dosyalarından Giancarlo'nun siteyi dolaştığını ve Hannibal'ın da İtalya'da olduğunu anlar. Dedektifi arayarak Hannibal'ın çok tehlikeli olduğunu söylemek ister, fakat dedektifin cep telefonunu onu öldürmek üzere olan Hannibal açar. Hannibal, dedektifi müzenin balkonundan bağırsaklarından sallandırır ve US'a kacar.

Hannibal'ı elinden kaçıran Venger, Clarice'e komplo kurarak işinden eder, Hannibal'ın da ona geleceğinden emindir. Gerçekten de öyle olur, Venger'in adamları Hannibal'ı yakalayarak çiftliğine götürürler.

Çiftlikte Hannibal'ı vahşi domuzlar beklemektedir. Domuzlar, cığlık duyduklarında saldırganlaşır. Venger Hannibal'i sadece ayakları domuzlara yem olacak sekilde sallandırtır ve daha sonra yavaş yavaş tüm vücudu yem olacaktır. Clarice, kurallara karşı gelerek çiftliğe gelir ve Hannibal'ın kurtulmasına sebep olur.

Filmin sonunda Hannibal kolunu kesiyor...

Film Mason Verger'in Hannibal'in eski bakıcısından, Hannibal'in giydigi ünlü maskesini $250.000'a alması ile başlıyor. Yalnız Mason Verger'in tüyler ürpertici halini görmelisiniz! Suratı delik deşik, paramparça, dişleri dudakları birbirine karışmış, tekerlekli iskemlede grotesk bir adam!

Daha sonraki sahne, FBI ajanı Clarice Starling'in Washington DC'de yönettiği bir operasyonla başlıyor. Clarice, bu önemli operasyonda kontrolu elinden kaçırıp operasyon fiyasko ile sonuçlanınca masa başı görevine atanır.

Verger, yıllarca önce küçük çocuklara olan ilgisi yüzünden doktor Hannibal'in tedavisine başvurmuş. Hannibal da bir gün onu ilaçla kendinden geçirip kendi yüzünü ve vücudunu parçalamasına ikna etmiş ve et parçalarını köpeklere yedirmiş. Bu sebepten dolayı milyoner Verger, son 10 yılını Hannibal'ı öldürme planları ile geçirmektedir.

Hannibal, operasyondaki başarısızlığı tüm dünyaya haber olan Clarice'e durumuna

Çiftlikten tam kaçarken Venger ile karşılaşan Hannibal, onun yardımcısını etkileyerek Venger'i domuzlara atmasını sağlar. Hannibal, yaralanan Clarice'i alarak eve götürür. Clarice kendine geldiğinde çok seksi bir kıyafet giydirilmiştir. Çok güçsüz bir halde polisi aradıktan sonra aşağı kata iner. Yemek masasında Hannibal ve Clarice'e komplo kurulmasında yardımcı olan Liotta oturmaktadır. Hannibal, Liotta'yı uğuşturmuş, kafatasını çıkartmış ve beyninden parçalar kesip pişirerek kendisine yedirmektedir.

Polislerin yoldaki seslerini duyan Hannibal kaçmak isterken kaçmasına engel olmak isteyen Clarice kendini Hannibal'a kelepçeler. Hannibal'ın kaçabilmek için tek şansı ikisinden birinin bileğini kesmektir. Filmin son sahnesinde, kolu sargılı Hannibal hala Liotta'nın beynini yemektedir!

Simgeler kullanmam. Komik olmam. İroniden uzak dururum. Etki etmem, tepki almam. Değişmem, değiştirmem.

[*For your own safety Please Do Not imitate*]

[Megadeth "A secret place"]

"Yalnış" kaldınız mı hiç? Hayır yalnızz'lık değil sözünü ettiğim. Çevrenizde bir çok insan olur ama siz "yalnız" hissedersiniz kendinizi, o yalnızz'lıktır, iki z'yle. Bunun dışındaki durumlarsa "yalnız"lıktır, biri hariç. Yalnıs'lık. Komik bishe'dir. Tamamen "s" ile. Hani hepimiz bir şekilde, birey olarak yalnızızdır ya da herkes gider biz kalırız, bir işle meşgulüzdür farketmeyiz, bir mekandayızdır, hissetmeyiz, biz gideriz herkes kalır ya, o yalnızlık değil bahsettiğim. Yalnıs'lık başka bishe'dir.

[Iris "Goo Goo Dolls"]

Akşamüstü 7'ye gelirken uyandım. Yataktan çıkmadan haberleri izledim. Henüz çöküyordu karanlık, taze çekmişti perdelerini gökyüzü ve perdeleri kapalı odamın dışında yaz günlerinden birinin son demleriydi. Ben uyurken tanışan birileri, ayrılan birileri vardı ve kimi dostlar da biraraya gelmişlerdi. Uzun süredir göremiyordum ama daha önce görmüştüm, ben uyurken, eminim çok güzeldi güneş, "iyi" bir gün'dü, tıpkı diğer günleri gibi yazın..

[Megadeth & Metallica "Hunger" - Unreleased]

İnsanlar "iyi" günler yaşarlardı. Bunda şaşılacak birşey yoktu..
Yüzümü yıkadım, bishe'ler atıştırdım. Dişlerimi fırçaladım.
Tüm gece bilgisayarın başında çalıştım. Sabah 10 gibi kalktım başından. Bisheler yedim ama yetmedi. Çok yorgundum. Neredeyse sızacaktım. Geceyarısından önce alacağım 1 saatlik uykuyu geceyarısından sonra alacağım 10 saatlik uykuya tercih ederim diyen bir adam vardı. Oscar Wilde olabilir, İngiliz olabilir. Olmayabilir de. Oscar olup İspanyol asıllı Amerikalı da olabilir, baba İşviçre vatandaşı anne Etyopyalı, kendisi şarkıcı da olabilir, polemikse polemik. Şimdi girmeyeceğim. Son günlerde yazı yazarken sayıları da rakamla belirtir oldum, "filhakika" üç noktamın birini de kaybettim. Timur Çataklı olamadım ben yazarken, hayatta. O ki soru işaretini bulandır, açıkça görülüyor ki, ben elimdeki noktaları bile koruyamaz yitirir bir zihniyetim. Üç noktamın biri nerede Timur? Belki sen.. bilirsin..
Uyuyacaktım..
Olmadı.

MUDER
muder@gsmnet.com

[Bob Dylan "One More Cup of Coffee"]

Birkaç dakika geçti geçmedi, bir ses geldi dışarıdan.
Mahallede büyüdüm ben. Büyük beton bloklar yoktu. Site aidatları, yanıbaşımızda grosmarket, akşam saat 7 sularında çöplerimizi alan hiper kapıcı Hikmet Efendi.. Asansörü yoktu iki katlı müstakil evimizin ama güzel bir bahçesi vardı. Kaç kez top oynarken topumuz komşuların balkonuna kaçtı da kesilmekten döndü. Adrenalinli oynadık biz topumuzu, rahat değildik şimdiki gençler gibi.. Bir kez de çektiğim bir şut başörtülü bir teyzenin kafasında patlamıştı. Diyorumya, çok zor şartlar altında oynadık topumuzu. Deniz tarafındaki kaleyi alalım dedik, Ankara'da deniz yoktu. Valla.

Uyuyacaktım ben,
Sesini duydum.
Bir adam, bir satıcı, bağırıyordu. Tam uykum gelmişken, sızacakken hatta, uykuma "kışt" diyordu. Aslında anlaşılmıyordu ne dediği ama sesi çok gürdü. Uzun süre bağırdı. Sonra bir başka teyze de ona "kışt" demiş olacak ki, ses önce "fasılalarla" kesildi sonra "fade out" uzaklaşmaya başladı. Bu sırada, adamın sattığı şeyin "o gün" olabileceğini düşündüm. Bir "gün". Şu dışarıdaki insanların yeni başladıkları bir yeni gün. Ben olmadan da elips şeklindeki yörüngesinde eksene 23 derece 27 dakika eğimle kendinden dönmeli deniz mavisi geoid gezegende yaşanacak bir gün. Tam bunun değerini anlayacakken,
uyudum.

Buna benzer çok gün yaşadım. Ancak hiçbir zaman o gün'ü yaşayamadım.

Hep yalnıs kaldım.

Sıfır hacme sahip noktanın patlamasından bu yana,
zaman ve mekandan bağımsız, maddeyi var eden Tanrı'nın gönderdiklerinden sonra yazılmış en önemli satırları okudunuz.

Yoksa ne?

Bu, 101 değil mi?

Phong
Anson Vogt'un (acaba Hollanda'da birileri de Muder mi, ne kadar komik bir isim değil mi? diyorlar mı birbirlerine) şahsın flashla yarattığı bu site genel olarak tasarıma yönelmiş.. Desktop bölümünde o an Anson amcanın kullandığı masaüstünü görebilir, o masaüstündeki düzene şahitlik edebilirsiniz.. Astro linkinde yine flashla yapılmış animasyonlar ilginize amade durmaktalar..

home.phong.com ise özelleştirilebilir bir desktop portalı.. Buradan gayet faydalı linklere ulaşmak mümkün.. Sitenin mükemmeliyeti karşısında ilk söylediğim şeyi sanırım siz de telaffuz ettiniz.. Genelde faydalı, bishe'lere yarayan bi siteden çok, bir "eyecandy" olarak bakabiliriz phong.com'a.. Bu arada olaya girmişken **endopod.com**'a da bakmanızı öneririm.

http://www.phong.com

Mad Science Labs
Mac kullanıcılarına ve ikon delilerine göre bir site.. Keyfinize göre ikonlar bulup masaüstünüzü şenlendirebilirsiniz.. Desktop bölümünde wallpaperlar da var..

Virtual Plastic
Sanal plastik diyeceğim hiç olmayacak ama süper bi windows modifikasyon portalı.. Buradaki linklerden windowsun normalde özelleşemeyen her noktasını kurcalamayı öğrenebilirsiniz. Pro level'dan Rookie level'a kadar her PC kullanıcısının uygulayabileceği tonlarca özelleştirme sizi bekliyor..

http://www.nikkie-luuc.demon.nl

DeviantArt
Daha önce yine MUDER'in (biz olmayan herşey!! ;o) tanıttığı deskmod.com'un kardeşi **www.deviantart.com** adresinde bulunan diğer bir community sitesi (halamızın oğlu)..

Burada da gözlerinize layık wallpaperlar bulabilir ve indirebilirsiniz. Sitede ayrıca şiirler, (tabii İngilizce) programlar için skinler (inanın bana deskmod'dan çok ama çok daha geniş bir arşivleri var) ve Photoshop tutorial'larına linkler bulabilir ve bunları değerlendirebilirsiniz...

http://www.deviantart.com

linkleri göze çarpıyor.. Quake için level tasarlamayı düşünüyorsanız buradan başlayabilirsiniz..

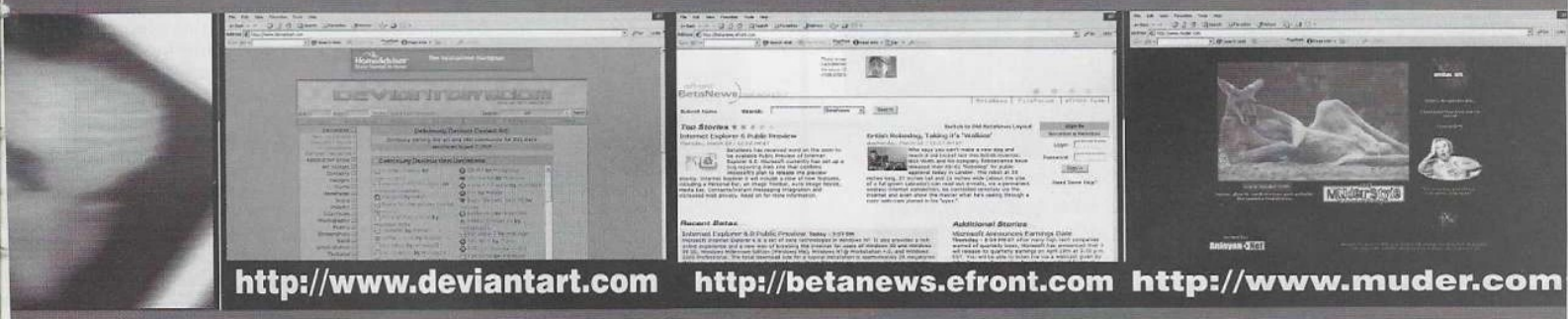
http://www.planetquake.com/pandemonium/

Geçen ay başıma gelenler dolayısıyla (boyut değiştirirken hat kesildi) yazımı geciktirdim, dergiye yetişmedi. Beni, 101'i, herhangi bir şekilde herhangi birşeyleri sevebilen / sevebilen herkesten, özür dilerim. Özür dilerim, çünkü ukalalık olarak almazsanız, affınıza sığınarak biliyorum ki, bensiz bir ay, Polat "Zebani" Yarışçı'sız bir aya yakın derecede eksik, anlamsız ve yarım kalmış demektir..

Son olarak,
|MUDéR.COM|'suz kalmayın diyorum, online'ım,
http://www.muder.com

Bir gün hepimiz toprak olunca, ne shimdi, ne hemen, ne biraz sonra,
ne yeniden, ne az önce, ne ana ne baba, ne de makarna olacak.
Ne biz, ne eski sevgililerimiz, ne limanlar gri,
ne deniz mavi ne de içine alacak bizi,
bir daha asla göremeyecek olduğumuz diğerleri.
Durum buyken, sormamamız gereken soru, neden varolduğumuz
ve sorgulamaksa bir anlam için bir'i, bin'i ve hepsini,
ve sana "dur" dediğimde, sen dahil herkes, hershey,
hepiniz dönmeye devam edecekseniz bu kendinden yuvarlak mavi şeyin üstünde..

... o yalnızlık değil bahsettiğim, Yalnıs'lık başka bishe'dir.



http://www.madsciencelaboratories.com

Planet Unreal
Doktorun günlüğü.. site 3, PlanetUnreal!!
Adından anlaşılacağı üzere Unreal kaynağı.. Tanrısal ve kutsal Unreal ve de Unreal Tournament oyunları için (bunlar oyun diil aslında gerçeğin ta kendisi ve gerçekle oyun olmaz! ;o) - ükelaa! ;o)skinler, yazılmış modlar ve mutatorlar'a ulaşmanız mümkün. Picture Of the Day arşivini de kurcalayın..Süper screenshotlar var..
Şefin tavsiyesi olarak ChaosUT ve infiltration modlarını tadabilirsiniz..

http://www.planetunreal.com

BetaNews
Beta denemeyi ve bilgisayarınızın software çehresine zarar vermeyi seviyorsanız (böyle insanlar var..gerçekten..) **betanews.efront.com** adresinde o anki son beta programları bulabilir ve deneyebilirsiniz örnek mi istiyoruz? Winamp 3 (evet yazıyla üç!) bulabileceğiniz alpha ya da betalara bir örnek..

http://betanews.efront.com

Pandemonium
Vee -unreal bi insan olarak her ne kadar sevmesem de- size bir Quake (Keyk!!) sitesi daha:
Burada da artwork ve texture

DURMAYIN! DEVAM EDiN!..

Bedeniniz toprağa ya da külleriniz rüzgara karışmadan önce,
sakın durmayın!

Belki de herşey,
bir an durmuş birinin
havaya karışmış aklından başka birshey değildir.

Gelecek ay, 101'de bir kez daha karşılaşmak üzere,
durmayın,
devam edin..

overture

aylık kültür sanat aktiviteleri.

müzik

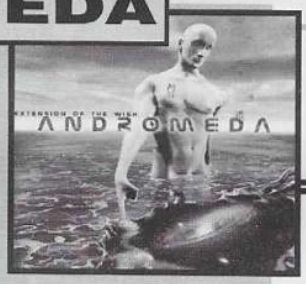
WUTHERING HEIGHTS

"Within"

Yeni keşfettiğim İsveçli mükemmel bir Progressive grubu. Neyseki tam zamanında yetiştim bu gruba çünkü ilk albümleri "Within" henüz çıkmış bulunuyor. Şimdi Progressive Metal ile ne kadar ilgileniyorsunuz bilmiyorum ama çoğunuz Dream Theather dinlemiştir. İşte grup DT'den daha fazlasını yapmış. Klasik Progressive elementlerinin dışında tamamen özgün bir sound yakalamışlar ki dinlediğimde bu farklılığıyla beni de hemen yakaladı albüm. Müzisyenlik olağanüstü. Progressive grupların çoğunda olan teknik çalma stili WH'de çok çok iyi. Parçalar uzun ama hiçbirisi bir an olsun sıkmıyor insanı. Özellikle "Dreamwalker" bu ay kulaklarımı en çok meşgul eden parçalardan biriydi. Bu kadar mükemmel bir parça uzun zamandır dinlememiştim. Bu ayın alınması gereken en iyi albümü. Asla kaçmaz.

ANDROMEDA

"Extension of the Wish"



Bu albüm hakkında ne söyleyeceğimi bilmiyorum, ki şu anda hala kulaklarımda albümün en baba şarkısı, progressive dünyasının en iyi parçası olabilecek "The Words Unspoken"ın inanılmaz melodileri çınlarken. Grubu daha önce muhtemelen duymadınız. WH gibi bu grupta isveçli [müzisyen cenneti]. Ve "Extension of the Wish" ilk albümleri. Tür olarak Progressive yapıyorlar ama birçok grubun yaptığı gibi Dream Theater'ı taklit etmeden. Oldukça melodik, hızlı ve değişken iç içe geçmiş bir altyapıları var. Gitaristlerin teknik kapasiteleri inanılmaz. Tabi bu yeteneklerini mekanik olmadan mükemmel bir biçimde albümde icra etmişler. Olağanüstü bir albüm. Alın.

OPETH

"Blackwater Park"

Ne zaman Opeth ismini duysam aklıma müthiş albüm Morning Rise'dan "Black Rose Immortal" parçası gelir. İstem dışı mırıldanmaya başlarım, günün stresini, yorgunluklarını kısacası bir dolu sıkıntıyı anında unuturum. Bilirimki Black Rose Immortal beni içine almıştır ve uzun bir süre bırakmayacaktır; aradan bunca zaman geçmiş olmasına rağmen. İşte müziğin gücü burda. Morningrise gibi bir albümü 50 yıl geçsede dinleyebilirsiniz. İnsanın ruhunun derinliklerine öyle bir işlerki albümü dinlemekten başka yapacağınız birşey yoktur. Morningrise'ı dinlerken zaten başka birşey yapmak istemessiniz [Bu Opeth'in diğer albümleri içinde böyledir. My Arms... hariç]. Grubu ilk çıkarttıkları "Orchid" albümünden beri takip ederim. "Orchid"le dikkatleri çeken ve "Morningrise" ile zirve albümlerini yapan Opeth, "My Arms Your Hearse" ile biraz hız kesse de bir sonraki mükemmel albümü "Still Life" ile kalitesini birkez daha kanıtlamıştı. Gerçi "Still Life" My Arms'ı andırsada ondan daha melodik ve yine eski Opeth'in içe işleyen namelerini bulmak mümkündü. Still Life'dan sonra Opeth'in ne yapacağını merakla bekliyordum ki "Blackwater Park" elime geçti. Eh heyecanımı tahmin edersiniz. Opeth gibi bir grubun bende derin izleri olmuştur. Bu albümün de mükemmel olduğunu hemen belirteyim. Opeth'in uzun parçaları yeni albümde de var. Uzun dediysem bilenler bilir bu uzunluk asla sıkıcı değildir. Parçalar yapı değişikliğine uğrar ve başladığı gibi bitmez [Morningrise bu konuda aşmıştır]. Her zaman insanı bağlayan melodiler bulmak mümkündür. Blackwater Park'da yine bu stil mevcut. Tabii asla bir Morningrise olmasada Opeth'in müzisyenliği, kalitesi, enstrümanlara olan hakimiyeti ve her albüme kattıkları değişik atmosfer hemen hissediliyor. Diğer albümlere nazaran bu sefer kulağıma daha sert geldi yeni albüm. Solist Mikael sanki daha da sertleştirmiş vokali. Yinede Opeth kalitesinden hiç ödün vermemiş. Albümdeki tüm parçalar mükemmel ama özellikle "Harvest", "The Drapey Falls" ve "Blackwater Park" çok uzun süre akıllardan çıkmayacak. Kesinlikle alın. Asla kaçırmayın.

Mutlak dinleyin - Part 6

1- *"The words unspoken"* /Andromeda - "Extension Of The Wish"
2- *"Dreamwalker"* /Wuthering Heights - "Within"
3- *"Blackwater Park"* /Opeth - "Blackwater Park"
4- *"One And Only"* /Queensyrche - "*Empire*"
5- *"El Anor"* /The Gathering - "Mandylion"
[Ne hüzünlü bir albümdür! Özellikle bu şarkıda ağlayasım gelir]
6- *"Fairies Wear Boots"* /Black Sabbath - "Paranoid"
7- *"Cemetary Gates"* /Pantera - "Cowboys From Hell"
8- *"Textures"* /Cynic - "Focus"
[Zamanın mükemmel tech/trash grubuydu. Artık yoklar, yazık!]
9- *"Mother Man"* /Atheist - "Unquestionable Presence"
[aşmış Progressive/Death grubu. Ne yazık ki 1993'de dağıldılar]

Burda tanıtılan albümlerin hepsini Hammer Müzik'de bulabilirsiniz. Eğer İstanbul dışında oturuyorsanız web sitelerinden de mail order yapabilirsiniz. Site adresi:
www.hammermusic.com

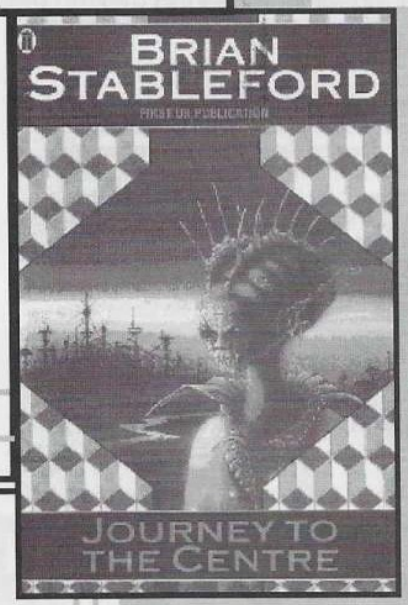
Posta Adresi ve Telefonlarınıda vereyim:
Mühürdar cad. Akmar Pasajı. 70/12 81300, Kadıköy, İstanbul
Tel: 0216 3489998

overture

aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap

Merkeze Seyahat - Brian Stableford - 6.45 Yayınları



Bilim kurguda alternatif, karmaşık ve iç içe geçmiş dünyalar kurgulama konusunda Larry Niven'ın eline bence kimse su dökemez [şiddetli tavsiye: Halka Dünya]. Ancak bu yazarla başa çıkabilecek tek kişi varsa o da Brian Stableford'dur [ne Asimov ne de Arthur C. Clark]. Bundan iki sene önce bir kitapevinde bulunduğum ortamla inanılmaz bir tezat yaratan müziğe tam gaz küfür ederken raslamıştım kitaba, hatta 6.45 yayınlarının kitap arkasına yazdığı saçma sapan açıklamaya bile aldırmamıştım. Alternatif dünya kurgulama konusuna hayran olduğumdan bir çırpıda okuyup bitirmiştim. Tabii kitap üçleme olduğundan tadı damağımda kalmıştı. Geçenlerde tekrar oturup okuduğum ve bence bilim kurgu edebiyatında önemli bir yer tutan "Asgard" üçlemesinin ilki olan "Merkeze seyahat"ı açıklama gereği hissettim.

Asgard iç içe geçmiş katlardan oluşan kapalı bir dünya. Yerlileri kozmik bir olay sonucu Asgardı terketmek zorunda kalmış [Frederik Pohl'un Hiçi Destanını hatırlayın. Hatırlamadıysanız mutlak okuyun]. Daha sonra orayı ilk keşfeden ırk olan Tetronlar en üst katta uygarlıklarını kurup Asgardı araştırmaya başlarlar fakat Asgard o kadar büyük bir dünyadır ki araştırmaları çok yavaş ilerler. Diğer ırkların da gelmesiyle araştırmalar hız kazanır ancak belli bir sonuç alınamaz. Çöpçüler takma ismiyle bir grup maceraperest ise Asgardın alt katlarını hem meraktan hemde zengin olma hayaliyle sürekli araştırırlar [Çöpçüleri Arkadi ve Boris Strugatski kardeşlerin Roadside Picnic romanından hatırlayın. Hatırlamadıysanız Türkçe baskısı var ve bilin bakalım berbat türkçe çevirisi ne: Uzayda piknik]. Mike Rousseau bu çöpçülerden biri ancak onun istediği şey kesinlikle Asgard'ın kim veya ne tarafından yapıldığı, en alt katlarda neyin olduğu. Hatta bu onun entellektüel sapkınlığı olmuş. Bir süre sonra Rousseau'nun dertsiz başı diğer ırkların dolaylı entrikaları sonucu belaya girer ve bu andan sonra Asgard'ın gizemine ve büyük bilinmezliğine inanılmaz bir kovalamaca eşlik eder.

Brian Stableford Asgard'ı oluştururken kendi biyolojik ve sosyolojik birikimlerinden oldukça fazla yararlanarak tamamen özgün bir ekoloji yaratmış. Zaten sırf bu özelliğinden dolayı kitap bağımlılık yaratıcı. Asgard'ın kapalı ve gizemli dünyasının bilmecemsi yapısı neredeyse her satırda insanı daha da meraklandıracak bir seviyede tutulmuş. Okuyucunun ilgisini sürekli tutmak için bu gizemli havanın dengede tutulması çok başarılı. Özellikle kitapta yer alan başka ırkların Asgard'da beraberce toplumsal bir yapı altında yaşamaları ile sahipsiz gibi gözüken Asgard'ın büyük bilinmezliğinden beliriveren az sayıdaki yaşam işaretleri kitabın en güzel bölümleri. Bunun yanında sosyal ve biyolojik teoriler romanı farklı kılan unsurlar [özellikle serinin 2. kitabı "Merkezden gelen istilacılar"da oldukça belirgin ve şaşırtıcı]. Kahramanın çok fazla ön plana çıkmayan ancak belli bir seviyedeki entellelktüel derinliği ve mizahi yapısı romanı dahada okunur bir hale getiriyor.

Kapalı ve ustaca kurulmuş bir ekolojinin içine sığdırılmış olağanüstü ve sıradışı bir space opera sanırım abartlı bir tanım olmaz. Kesinlikle alıp okumalısınız. Serinin üçüncü kitabı ise bugünlerde çıkacak.

sinema

American Psycho *Ali Demirel*

Bret Easton Ellis'in aynı isimli romanından uyarlanan Amerikan Sapığı, isminden elinde baltasıyla ormanlarda koşan yarı ceylan yarı panter bir öcünün hikayeleri sanılabilir. Fakat umulduğu gibi değil [kitabını okuyanı, okumayıp da filmi bekleyeni, aşmış kültürlüyüm her sanat olayının farkındayım diyeni ayrı tutuyorum.] film baştan aşşağıya bir sistem eleştirisi. Neyin, hangi sistemin eleştirildiğini soracaksınız, bunun için filmde de pek fazla ipucu yok. İpu.ları adamların saçlarında, kullandıkları telefonlarda daha da mühimi tv de konuşan politikacı kimliği ile Ronald Reagan'da. Tüm bunları birleştirdiğinizde karşınıza şahsen benim iğrendiğim belki sizin taptığınız, muhteşem vatkaların parlak renklerin yılları 80'ler karşımıza çıkıyor. neydi 80'ler kısaca? En azından yurdumda yaşayanlar bilir 70'lerin hızlı sosyal hareketinden kopan gençliğin kendini huşu içinde keyfe, zevke, düşüncesizliğe kısacası duyarsızlığa attığı yıllarıdır. İnsanlar birbiriyle yarışmaya, başarı için birbirini itmeye, ondan açılan boşluğa yerleşme çabası içine girmişlerdir.

Bu amatör, belki de tutarsız laf yumağını neden mi yapıyorum? 80'li yıllarda bir insan neden sistem yüzünden şizofren olur bilelim diye.

Patrick Bateman, yani esas oğlan dönemi için çok mükemmel hayat şartlarına sahiptir ve inanılmaz bir lüksün içinde yaşamaktadır. Kendine de iyi bakmaktadır hem de oldukça iyi, sabah evinde uyadıktan sonra hazırlanıp işine gitmesi belki de 2 saatini alır. Buraya kadar her şey normal ve mükemmeldir. Gelin görün ki bizim oğlan aslında kendisini içten içe kemiren bir hastalığa sahiptir. Başka bir ikinci kimliğe, geceleri büründüğü bu kimlik zamanla demin de anlattığımız sistemin getirileri yüzünden diğer kimliğini de kavramaya ve tümüyle canavarlaşmaya başlamıştır. Artık onun için en ufak bir rakip düşmandır, ondan daha saf olan biri bile onun için düşmandır. Sırf ondan daha saf ve temiz diye.

Siz de benim gibi henüz kitabını okumadan filmi izleyecekseniz sonunda belki bir dumurla karşılaşabilirsiniz. Sadece bitiyor çünkü. Hemen ardından kafanızda uyanan ilk soru filmin cidden bitip bitmediği oluyor, çünkü şaka gibi geliyor. Ama zamanla önce Patrick Bateman'ı, hemen ardında da yaşadığı ortamı ve durumunu kavrıyorsunuz. Kısacası zamanla hazmediyorsunuz.

Teknik bir iki nokta var bir izleyici olarak dikkatimi çeken geçelim. En çok ilgimi çeken inanılmaz başarılı oyunuyla Christian Bale oldu. Cidden Bateman'ın şizofren durumu ve gün be gün yok oluşunu sanırım ben bile bu kadar iyi canlandıramazdım. Filmin genel duruşu ve yönetmen başarısı açısından değerlendirme yapmak gerekirse de şu denebilir: bence daha çarpıcı olabilirdi. Birşeyler eksikti, yine de gidilip görülesi bir film.

Ve mektup kısmı başlıyor. yine karşınızdayım işte. Bu ay yine mektup yağdı overdose'a yani mail! Bu durumda sanırım Mail sistemi mektup yollamak için en iyi ve en kısa yol. O halde sizden ricam artık mektupları mail olarak yollamanız olacak. Şimdi buyrun:

iste en can alıcı kısım BAŞLIYOR

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

Sadece bize ait olduğunu sandığımız bir parça umudumuz vardı: elimizden aldılar, yerine kötümserliği koydular. Tek çıkış ya da kaçış yolumuz olan hayallerimiz vardı: yolu tıkadılar ve yerine kabusları koydular. Zor zamanlar için sakladığımız bir parça neşemiz vardı: kıskandılar ve yerine hüznü koydular. Yolunda gitmeyen herşeyin faturasını bize kestiler: ödedik, hala ödüyoruz. Kontrol edemedikleri herşeyin cezasını bize çektirdiler, hala çekiyoruz.
Yaşamlarımızda çember çizen köpekbalıkları gibiydiler: hep görmezden geldik ve nihayet dişlerini geçirdiler.
Bir tutam sözde mutluluğumuz bunalıma; bulanım tiksintiye dönüştü...
Planlarımız kaygılara; kaygılar paniğe dönüştü... Yaşamlarımız bu köpekbalıkları tarafınca parçalara ayrıldı... Uzun süren acımasız komedya trajediye dönüştü.
Ve sonunda bu ülkenin güleryüzlü iyiliksever insanları krize layık görüldü. Koskoca bir ülkenin kaderi doların koyu yeşiline bulandı. Zaten paslı olan sistem zincirinin halkaları koptu ve bir köle gibi elimize ayağımıza bağlandı. Sadece bir kağıt parçası olan dolar yaşamlarımızın ta kendisi oldu.
Bakın doların üzerine; herhangi lanet bir Amerikan başkanının yerine kendi yüzünüzü göreceksiniz. Hüzünlü ve endişeli gözleri, solgun ve bıkkın bir suratı, şaşkın çarpık bir ağzı ve çökmüş bir omuzu göreceksiniz.

Kriz günleri - Polat Yarışçı

Selam Polat,
Ben de sizi hep kendinin bir parçası olarak görmüş, sizin sorunlarınız olunca sizinle ağlamış ve aranızda geçen şakalarla yine gülmüş, kısacası sizinle yatıp sizinle kalkmış, fakat şimdiye kadar sesini çıkarmamış bir okuyucunuzum. Baktım ki bu aylarda, kabuğuna çekilmiş Gameshow ve Overdose okuyucularından patır patır mailler yağmaya başladı, benim de bir buçuk senedir sana mail atmak için gitmemiş olan elim yazmaya başlamış durumda. Aslında zamanında Engini az rahatsız etmedim mantıksız donanım sorularımla. Neyse çok da uzatmadan fazla olmayan sorularıma geçelim (bazıları yorum içermekte):
Pol: Sesi soluğu çıkmayan Gameshow dostlarının patır patır döküldüğünü görmek ne güzel [Patır patır uygun ikileme değil ama idare et]. Bir gün bütün Gameshow okuyanların aynı anda dergiye mail gönderecekleri günü bekliyorum [bu da fantastik ütopya oldu]. Hemen hoşgeldin diyelim sana [geç oldu]. Zamanında Engini rahatsız ettiğini biliyorum [yalan oldu], çocukcağız geceleri senin sorularınla boğuşur dururdu bende gülerdim [cevaplara geçmem şart oldu]. Ama 1.5 sene çok uzun bir zaman değil mi Denizhan? Bu kadar sene sonra eskisi gibi dost olabilecek miyiz? [Saçma oldu]:
1- İyi bir adventure oyuncusu olarak "Little Big Adventure" adlı oyun hakkında neden konuşulmadığını ve neden devamının getirilmediğinin merakı içindeyim. Yani bence bu oyunun yapımcılarının iki süper oyundan sonra bir devamını getirmemeleri şaşırtıcı. Aslında ben sadece ikincisini oynayabilmiştim (O da arkadaşım sayesinde, o zamanlar herkesin bilgisayarı yoktu ehe).
Pol: Aslında bazı şeylerin geçmişte ve anılarda kalması çok daha iyi bence. Şimdikine bakıp değersiz bir sürü şey arasında eskinin hortlamış halini görmek istemezdim, tabii Little Big Adventure'dan bahsediyorum. Bu oyunun orijinalliği şimdinin sıradan oyun motorlarına dönüşmesin. Günümüz oyun anlayışına göre ağır bir teknomakyaja bulanmış Escape From Monkey Island çok güzel oyun mesela ancak nerde o eski monkey'in havası atmosferi? Little Big adventure'ında devamı getirilir ya da yenilenip piyasaya sürülürse sanıyorum ki birşeyler eksik olacaktır [her ne kadar programcılar hiçbirşeyin eksik olmaması için fazladan efor sarfetseler de]. İşte efsane firma Cinemaware'in yeniden toplanıp eski oyunlarını yapmaya başlaması bu yüzden tedirgin edici.
2- Overture adlı bölümde "Being John Malkovich" filmini ayın birincisi seçtiğin için seni tebrik etmek istiyorum. Aslında o film bence yılın filmi olmayı hakediyor gerek senaryosu gerek işlenişiyle. Film gerçekten soru işaretleriyle dolu, bu arada ilgincime giden çevremin filmden kesinlikle hoşlanmamış olmasıydı. Ama onları sinemadan anlamayanlar listesine aldım bile :).
Pol: Onu ben birinci şeçmedim, sanırım bendeki başka biri yaptı bunu [filmi seyredenler için özel espri]. Önemli olan dış değil, iç güzellik [filme hem gidenler hem de gitmeyenler için ortada kalmış bir espri]. Dediklerine katılıyorum. Olağanüstü bir senaryo var. Bu film insanlığa ait bir sürü mesaj veriyor ["kimlik" en önemlisi]. Ve kendine has nefis bir mizahi yapısı da var. İnsanların çoğunluğu fazla ilgi göstermediler filme. Hemen oynatıp bir süre sonra kaldırdılar gösterimden. Bende hepsinin beynine girip rezil ettim onları [Kamerde de filmdeki gibi bir kapı var; aynı anda direk İrem ve Nesime'nin beynine gidiyor. Hayır gördüklerimi söylemeyeceğim, birde önemli olan iç güzellik derlerdi :)]
3- Şu son bir yıldır bir Counter furyasıdır aldı başını gidiyordu, bir de buna son günlerde Ultima eklenince inan ki ben insanların durumundan şüpheye düşmeye başladım. Bence oyun, zevk ve eğlence için oynanması gereken ve onun için insanın hayatından birşeyler feda etmemesi gereken bir faktördür. Ama şimdi benim gördüğüm en son bu Ultima ile insanlar yaşamlarını altüst eder derecesine geldiler. Ne dersin bu konuda?

Pol: Bu konuda söyleyecek çok şey var, maddeliyorum [eyvah!]: 1- Çok çetrefilli bir konu bu. "İnsanın hayatından birşeyler feda etmemesi gerek" cümlesi ise belirsiz. Yapılan her eylem birşeyleri kazandırırken başka birşeylerin feda edilmesi anlamına geliyor zaten. İnsanlar herhangi bir şeye çok fazla bağlanıp karşılığında birçok şeyi feda etmişlerdir her zaman. Ultima eğer oynayana zevk veriyor ve oyuncu da bu zevki abartıyorsa bir süre sonra zaten kendi kendine bunun muhasebesini yapacaktır. Ultima bir oyun değil, bir tür simulasyon bence; şimdiki sosyal yapının bir simulasyonu hemde. Sadece araçlar ve amaçlar fantastik bir background üzerine kurulmuş. İnsanlar orda hala kendi kimliklerinin ve mizaçlarının bir çok bölümünü yansıtıyorlar, hatta bu yansıtma ordaki yaşamlarıyla şimdiki arasında gidip gelebiliyor bile. Yaşamların alt üst olması şaşırtıcı değil, çünkü orda da bir mücadele, bir sosyal yapı var. Bizim hıyarlar bu işi abarttı yalnızca [Kamerdeki Ultima sohbetleri yaşanmış bir anı gibi saatlerce anlatılıyor, ve evet yaşanmış bir anı oluyor bir bakıma ama bunu çok tartışmak gerek]. İşe olumlu tarafından bakmayı ise önümüzdeki ay anlatacağım [Yani başka bir zaman ve başka bir platform, bu arada bir madde olmuş. Performansımı artırmalıyım!].

4- Ben "The Longest Journey" olayını anlamadım inan ki! Hatırladığım kadarıyla siz bu oyunu eylül ya da ekim sayısında açıkladınız. Oyun benim hoşuma gitti, açıkladığınız her oyunu piyasada gördüğüm için bunu da bulurum düşüncesiyle aradım fakat hiçbir yerde yoktu. Ve Şubat'a kadar da oyunu bulamadım. Yani ilgincime gitti, mesela oyun piyasada yokken yazarınızın bunu oynayıp tam çözümünü açıklaması.

Pol: Hmm... şu 2 cevaptan birisini seç [yeni uygulama]; 1- Sakin kendi halinde cevap: O oyun piyasaya çok az miktarda sürülmüş olmalı çünkü biz de oyunu mecburen korsan kopyasından oynayarak açıklayıp yazdık. Piyasaya 4 cd halinde çıktı. O zamanlar Alesta ile oyundaki bozuk CD kavgasını yapıyorduk. 2- Merak eden sorulu cevap: Şimdi sen bir oyunu bulamadıysan o oyunun başka yerde olmadığı anlamı mı çıkar? Ve oyunun kesin bulunmadığına inandıysan bizimde bulamayıp oynamadan çözdüğümüzü nasıl düşündün? 3- Alternatif hayret nidası: Cık cık cık!

5- Yazılarını çok beğendiğim yazarlarınızdan Emre Arın niye kayboldu? Hiç sözü edilmeden geldi, aynı şekilde gitti! Bir aydınlatır mısın beni.

Pol: Aydınlatmak benim işim [dur bu çok iddialı oldu, unut!]. Emre Arın yaklaşık bir sene önce kendi işini kurdu ve hem okul hem de yeni işlerinin yoğunluğu sebebiyle saçma sapan triplere girmeden neden yazamayacağını medenice açıkladı. Bizi de aydınlattı ve gitti hıyar [severim de ondan böyle diyorum:)].

Sorular biraz uzun oldu artık idare edeceksin. Bu arada millet, İstanbul dışında oturup Kamer'e gelememekten dert yanıyorlar. Burdan onlara: "Merak etmeyin arkadaşlar, İstanbul'da oturup da benim gibi gitmeye cesaret edemeyenler de çoğunlukta." Son sayıdaki fuar geyikleriniz de mükemmel olmuş, çok güldüm valla. Son olarak Overdose okuyucularına "Cast Away" filmini hala görmeyenler varsa kesinlikle gitmelerini önererek huzurlarınızdan ayrılıyorum.

Denizhan Ziya Öztan - Oztan@ultratv.net

Pol: Yoo, sorular tam kıvamında olmuş sanki sihirli birşey değmiş gibi [ehem! :)]. Kamere gelmek sadece yol tepmek için güç ve enerji gerektiriyor. Cesaret Kamere geldikten sonra gereken şey [tehdit mi var sanki?]. Gelin gelin kapımız açık [işte şimdi cesaret lazım!]. Ben de son olarak klasik cümlemi söylüyorum: "mail atın, kurallara uyun [kuralları bilenler bilmeyenlere anlatsın]."

Selamlar Polat Abi,
Eğer iğrenç girişe aldırmayıp hala bu maili okuyorsan sana saygımın bin kat arttığını ifade ederim. Gameshow'u ilk kez bir kırtasiyede görmüştüm ve bilgisayarım olmamasına rağmen almıştım. Hatta aldığım ilk sayı senin açıkladığın bir simülasyon oyununun kapak olduğu aydı. Yani geri sayımdan iki sayı öncesinden beri alıyorum dergiyi. Sonra bilgisayarım oldu ve ben aynen devam. Bilmiyorum ama Gameshow'u almaya zorunlu hissediyorum kendimi duygusal olarak (ne demek bu şimdi eheheh). Neyse ben sorulara geçiyorum, cevaplarsan iyi olur senin için (tehdit mi var? Yok canıııım!):

Pol: Ben ne girişler gördüm: hikayeli, şiirli, tehditli, kızgın, coşkulu, enerjik ve komik!. Bu girişler eski zamanlardaydı. Şimdi daha çok giremeyenleri görüyorum [acılı gönderme nasıl arkadaşlar?]. Ben ne girişler kestim... ay dur bu nerden çıktı be? Aklıma geldi; ben de Gameshow'u ilk kez Mert ve Timurun elinde görmüştüm. Böyle ufak beyaz kağıt ve tipografik bir karmaşanın üstünde Gameshow yazıyordu. Her yerde "şimdi alın, şimdi oynayın, şimdi yapın, şimdi gidin vs. vs." yazıyordu. Çok dalga geçerdim o zaman onlarla. Hele bir gün derginin dizaynıyla bir dalga geçmiştimde bana çok uyuz olmuşlardı ama ertesi ay da dizaynı değiştirmişlerdi. Ah ah ne günlerdi, bir ara hatırlatın da anlatayım! [sanki anlatıyorsun]. Cevaplar:

1- Şubat ayında Bleda'nın söylediklerini okuyunca hak verdim kendisine. Dergide eski yazarların yazılarını görmemek beni de kızdırıyordu. Ama Bleda'nın yazısını görünce "Doğru be! Adam haklı" dedim kendi kendime. (O sırada yanımda anneannem vardı ve bana dönüp kim haklı dedi. Ben de yok bişi dedim:P) Soru mu? Nerede ehehe!

Pol: Bleda orada çok doğru bir noktaya temas etti. Bazen patates tarlasından farksız kafası çalışıyor. Ama yinede ne varsa eskilerde var [eheh bok ettik işi!].

2- Ah be Polat abicim yav gelmedi Fallout gibi oyun şu ortamlara, haksız mıyım hı? Ne bileyim benim gibi bir rpg hastasına bile gidip Metal Gear Solid almak düşüyorsa artık buralardan gitme zamanı gelmemiş midir? Fallout:Tactics hakkında ne düşünüyorsun? (ikili soru taktiği çok gözdeydi bir aralar ehehe)

Pol: Hmm o zaman al sana 2'li cevap taktiği: 1- Fallout gayet güzel bir oyundu, gerçi konusu gayet sıradandı ama işleniş ve oynanışı mükemmel olduğundan çok beğenildi. Bunun gibi oyunlar biraz zor gelir. Bence oyun dünyasının kesinlikle bir devrime ihtiyacı var [evlerde virtual reality?]. Bütün oyunların referansları mutlaka bir yerden alıntı oluyor ya da onu tekrarlıyor [popüler kültürün esas sorunu. Hiç bakmayın öyle, açıklayacak ne yer ne de platform var :)]. Varolan oyun

"sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR mISINIZ?

sistematiğinde bir devrim şart anlayacağın. Bir yere gitmene gerek yok, bekle biraz acelen ne? yaşın kaç? Başka cevap yok, yalan söyledim. 3'e atla...

3- Senin frp oynadığını biliyorum eski sayılarda söylemiştin. En çok hırsız oynatmayı sevdiğini de söylemiştin. Nerde soru diyorsan dağa kaçtı demeyeceğim sabret geliyor soru: Okuduğun en iyi fantezi romanı hangisi? (Hüseyin frp köşesi yazsın dergide ehehe)

Pol: Hay 1000 "**Dragonlance**"... Bu ne biçim soru!

4- Dergiyle sonunda poster de verdiniz ya bu mali krizde helal olsun size bea. Ayrıca insanların neden poster istediklerini anlamış değilim o da ayrı bir konu, ayrı bir platform eheheh!

Pol: Poster sadece Ultima oyununa özel birşeydi. Gençlerimiz oyunu oynarken baksın, yararlansın ve hatta sapıtıp yaşamlarından çok şey feda etsin diye verdik [bir yerden tanıdık mı geldi? :)]. Biz o posteri verdiğimiz sırada ekonomik kriz şimdiki gibi değildi. Güya ekonomik program oturmuştu [neyse girmeyeyim o konuya]. İnsanların poster istemelerinin sebebi psikolojik olarak yönlendirilmelerinden kaynaklanıyor [reklamlar bu konuda birinci]. Homo-promosyon kuşağı oluşturulurken yapılan reklamların sayısını söylememe gerek yok [zaten saymadım:)].

5- Planescape:Torment konu olarak süper olmasına rağmen aksiyon olarak yetersizdi. Baldur's Gate 2 ise iki yönde de ortalamayı tutturmuş. Soru:Hangisi daha iyi? (Bence Torment)

Pol: Yanılıyorsun. Planescape Torment'da da baya aksiyon vardı. Öyle bir dünya yapısı gereği aksiyon barındırmak zorunda ama zırt pırt gerçekleşmiyordu. Baldur's Gate 2 ise her an aksiyon çıkacak hissiyle oynanıyor ki her an çıkıyor zaten. Torment'ın farklılığı felsefesinde. Ben Baldur's Gate 2'yi hiç beğenmedim [baştan söylesene be adam!].

6- Westwood abi (Lucas amca vardı bir zamanlar) "Dune Allama Pullama" koleksiyonuna yeni bir oyun ekliyor. Kısaca 3d dune olacak oyundan ben şahsen bir şey beklemiyorum. Zaten kutu gibi tankları, köşeli adamları olunca zevk vermeyecektir. 2d rts oyunlarının daha başarılı olduğu ortada. Westwood yine kaybedecek bence. Sence?

Pol: Westwood elinde eskiden kalmış kozlarını oynuyor. Aslında oyunun çıkmasını beklemek lazım ama gördüğüm ve okuduğum kadarıyla yeni Dune'un çok başarılı olacağı hissi uyandı bende. Ne de olsa Westwood'un bir kalitesi var. Eğer bunu iyi kullanırlarsa neden olmasın?. Bence bu! Sence?

Ehem ikinci mail (ilkini yayınlamamıştın(zaten çok kazmaydı:)) benden bu kadar Polat abi. Tüm Gameshow ve Kamer camiasına sevgiler&saygılar...

Doğan "Dodo_the_bird ya da Dalamar_the_Dark" Öztürk

Pol: İlk mailini yanlış hatırlamıyorsam hepsini kesmiştim [oha artık!]. Eheh şaka bir yana ilk mailin basılacak gibi değildi. Bu daha eli yüzü düzgün olmuş. Şimdilik benden de bu kadar. Gitmeden son sözümü de söyleyeyim de iç rahatlığıma kavuşayım: "mail yollayın ya da kurallara uyun" [cümle yanlış. Siz ikisini de yapın!].

Merhaba Polat

Şimdi ilk satırdan merak edenler olacaksa ben bayan okuyucuyum. İsmim Esra (sonlara bakmaktan kurtarayım okuyanları). Aslında benim ne Gameshow'dan ne de Overdose'dan haberim vardı. Bir arkadaşımın tavsiyesi üzerine aldım (o da mail atacak ama utanıyor). Bu maili atana kadar aslında köşenizi daha iyi incelemem gerektiğini tembihledim kendi kendime. Ancak bende bir zamanlar underground bir dergide (ismini söylemek istemem, reklam olmasın) yazmış birisi olarak bu tür ortamlara yabancı olmayacağımı farkettim. Nedense buranın havası, atmosferi, kişilerin içtenliği bana çok farklı geldi. Türkiyede bir benzeri olduğunu sanmıyorum. Geçen sayıdan anladığım kadarıyla bir kadın erkek kavgası sürüyormuş Overdose'da. Hayır yanlış anlama klasik kadın erkek kavgasıyla ilgili hiçbirşey söylemeyeceğim. Benim amacım eğer başarabilirsem buranın havasını biraz koklamak. Umarım başarırım. Çünkü normal şartlar altında benden beklenmeyecek bir hareket yapıyorum. Sonucunun ne olacağını bilmiyorum. Madem buranın kurallarından birisi soru sormak bende elimden geldiğince birşeyler soracağım sana. Ancak oyun oynamadığım için hiçbirisi oyunlarla ilgili olmayacak. Sanırım sorun yaratmaz.

Pol: Hmm... [bu başlangıcı hemen terketmeliyim]. Yeni bayan okurumuz Esraya hoşgeldin diyelim. Öncelikle övgülerin için teşekkürler ve giriş için de [bakın arkadaşlar girişe, yapan yapıyor]. Burayı okumak ya da havasını koklamak için uzun uzun incelemeye gerek yok. Burada hava her an değişebilir. Bazen kararır, karamsar olur. Bazen açıktır ve neşe saçar. Bazen melankoliktir, bir söz bile çok şey anlatır. Bazen de şizofreniktir, ne olduğunu anlamazsın. Burası yazanın ve okuyanların ruhlarının birleştiği ortak bir yerdir. Burda soru sormak kural değil, istersen bir şeyde anlatabilirsin. Soru sorma eskiden gerekliydi. Artık yavaş yavaş sembolik bir anlam kazanıyor. Soru olmayan maillerde basıldı burda [evet biraz incelesen iyi

Istanbul 2008 [internetten alınmıştır]

Şayet 2008 olimpiyatları İstanbul'da olursa harbi ayvayı yedik. Neden mi ? İstanbul'un yükü zaten kendine zor yetiyor. Bu organizasyonla nasıl başa çıkabilir tartışılır!.. İşte 2008 yılına ait İstanbul'da gerçekleşen Olimpiyat haberleri:

2008 OLİMPİYATLARINDAN NOTLAR:

*** İstanbul Olimpiyatları görkemli bir törenle açıldı...Olimpiyat meşhalesine gaz verilmesi unutulduğu için yaşanan bir buçuk saatlik gecikme süresinde, Gülben Ergen ve Pınar Eliçe dönüşümlü olarak konser verdi... Uygur kardeşlerin esprileriyle süslenen konser sonrasında çeşitli kafilelerden 459 sporcu Türkiyeyi terketti.**

*** Olimpiyat meşhalesi yakıldı fakat aniden çıkan lodos sonucu söndü... Meteoroloji yetkilileri ve spordan sorumlu devlet bakanı, canlı yayında birbirlerini şerefsizlikle suçladılar. Olimpiyat meşhalesinin yerine geçici olarak camekan içinde mangal ateşi konuldu.**

*** Olimpiyatların simge hayvanı martı Remzi, oyunların beşinci gününe yetiştirildi. Bilindiği gibi daha önce kedi Cavit, lüfer Muhittin ve deli dana Volkan düşünülmüş, son anda ihaleye simit mafyasının karışmasıyla martıda karar kılınmıştı.**

*** Olimpiyatların ilk altın madalyasını atıcılık dalında Porto Riko kazandı. Ödül töreninde Porto Riko'nun ulusal marşı bulunamadı. Sezen Cumhur Önal mikrofona ıslıkla portofinoyu çaldı.**

*** Kumkapıda hesaba itiraz eden nijeryalı 400 metreci Uho Maçinki, esnafla küfürleşti. Olayın büyümesi üzerine, koşarak uzaklaşan Maçinki, görgü tanıklarının şahitliğiyle 400 metrede dünya rekorunu kırmış oldu.**

*** Kürek yarışları için Boğazda mücadele eden sporcular, Panama bandıralı bir şilebin altında ezilme tehlikesi geçirdiler. Spordan sorumlu devlet bakanıyla boğaz geçiş yetkilileri canlı yayında birbirlerini haysiyetsizlikle suçladılar... Kürek yarışının birinciliği Panama bandıralı şilebe verildi.**

*** Bu olimpiyatlarda ilk kez denenen deve güreşi, Japon kale maç, üç adet bozuk parayla elden kale yapıp gol atmaca ve surata lazer point tutma dallarında başka ülke katılmadığı için Türkiye altın gümüş ve bronz madalyaları aldı.**

*** Yasadışı olarak düzenlenen olimpik toto oyununda bahis miktarlarının yükselmesi üzerine, macar 4x100 ekibinin yarıştan çekilmesi için mafya devreye girdi... Ekibin ısrar etmesi üzerine, 4 atletten biri kaçırıldı. Macar ekibi yarışın ancak ilk 300 metresine katılabildi.**

*** 2008 İstanbul olimpiyatları görkemli bir kapanışla planlanandan 8 gün önce sona erdi... Türkiye 2012 olimpiyatlarına da talip olduğunu açıkladı. Yaklaşık 250 ülkede sporun yasaklandığı öğrenildi.**

TRAILER PROJECT

"2000'in Aralık ayında, iki genç insan en büyük rüyaları hakkında konuşuyorlardı. İçlerinden birisi, birdenbire en büyük hayalini gerçekleştirebileceğini farketti. O akşam, aklındaki projeyi Internet'te bir forum'a yazdı, ve birkaç saat içerisinde kendisine cesaret veren onlarca mesajla karşılaştı. Bunun üzerine konuyu arkadaşlarına açtı, onlar da arkadaşlarına, ve onlar da arkadaşlarına...

Ve proje gittikçe daha çok büyüdü... ve büyüdü...

Son duruma gelindiğinde, 2001 Nisan'ında başlayacak çekimlerden sonra, daha önce kimsenin yapmadığı bir şeyi göreceksiniz...

Trailerproject, Türkçe'ye de Ejderha Mızrağı olarak çevrilmiş olan Dragonlance Chronicles roman dizisinin olmayan filminin fragmanını çekme girişimidir. 35 kişilik ve hiçbir maddi desteği olmayan amatör bir ekibin Dragonlance filmi yapabilmek gibi bir olanağı olmasa da, sonuçta ortaya çıkaracağımız şey, bir film yapılmış ve onun reklam kampanyası için de bir reklam filmi hazırlanmış havası verecek olan bir fragman olacak. Ortada yapabilecek miyiz yapamayacak mıyız gibi bir sorun yok... Sadece yaptığımız şey aklımızdakini ne kadar yansıtabilecek düşüncesi var..."

İşte cesurca düşünen bu gençlere söylenecek tek şey Tebrikler olmalıdır. Bu zevkli, eğlenceli ve deneysel proje hakkında önümüzdeki ay daha detaylı bilgiler vermeye çalışacağım. O zamana kadar Internet sitelerine mutlaka uğrayıp bir göz atın, desteğinizi esirgemeyin: http://www.trailerproject.net

tlanmış
alıdır [baş soytarısı da Berkeley denen rahiptir]

olurmuş, eheh]. Madem senden beklenmeyen bir hareket yaptın, şimdi sende beklenmeyen şeylere hazır ol. Burada kuzeyden gelen kadınlar sevilmez [bu ne be? :)].

1- Cevap tarzın değişik. Birçok şey arasında gidip geliyor. Yani klasik "sorunuz için teşekkürler beyfendi/hamfendi" türünde değil. Bunu neye göre ayarlıyorsun? Mesela seni çok kızdıracak bir soru geldiğinde agresif olabiliyor musun?

Pol: Eğer biraz inceleseydin Overdose'u neler olduğunu görür hayretlere düşerdin :)... Şaka bir yana, bunun bir formülü yok. Yani köşe sahiplerinin takındığı idealist bir kimlik amaçlamıyorum. Cevaplar ya da tarz gelen mailin içeriğine göre değişiyor. Robotsu cevaplardan her zaman tiksinmişimdir. Bu işin profesyonelleri TRT sunucuları gibi basmakalıp şeyleri tekrarlar durur. Overdose'un çekiciliği samimi havasında. Gerçi bazen ipin ucu kaçıyor ama bu da Overdose'un parçalarından birisi [di mi millet? Yahu savunsanıza beni!]. Eskiden Overdose [vay be bir geçmişimiz bile olmuş şimdi farkettim] tam bir kaos halindeydi. Şimdi biraz daha duruldu sular. Ayrıca durgun sular derin olur [işte böyle saçmaladığımda oluyor :)].

2- Anladığım kadarıyla buranın okuyucu profili bilgisayarcı gençlerden oluşuyor. Şimdi sana sorum ben onlardan değilim yani bilgisayar kültürüm mail alıp atmaktan ibaret. Sana burda bilgisayar hariç her türden sorular sorsam cevaplar mısın? Çizgiyi nereye çekmem gerekiyor?

Pol: Her türden soru demekle neyi kastettiğin net değil. Sonuçta ben bir ansiklopedi değilim. Mesela tutupta bana Bulgaristan sendika hareketleri ya da Kuantum mekaniğindeki çıkmazlar gibi şeyler sorarsan çok açık söylüyorum dalga geçerim :). Öncelikle çizgiyi çekmen gereken yer hakkında anlaşmaya varalım seninle; mesela son mail olan Osman Salkım'ın maili buna çok iyi bir örnek. Arkadaş çizgiyi daha çekmeden ihlal etmiş. Aslında buranın havasını biraz kokladıktan sonra o hayali çizgiyi nereye çekeceğini sen daha iyi anlayacaksın.

3- Sorulara espriyle karışık verdiğin cevaplar çok güzel oluyor. Bence okuyucuyu sıkılmaktan kurtarıyor. Ayrıca bazı cevaplarında zehir zemberek bu da gözden kaçmıyor. Olumlu eleştiri olarak alabilirsin bunları. A evet farkındayım soru olmadı bu. Ama burası Overdose di mi? (sanırım yavaş yavaş alışıyorum).

Pol: Şimdiden havaya girdin bakıyorum. Benim merak ettiğim birşey var yakalamışken sorayım [başladık yine], sormazsam asla rahat edemem, gerçi cevabı biliyorum ama yinede sorayım, he he: Ben kadınların ilişkide oldukları erkekleri tam olarak kabul etmeyip, değiştirmek istediğini ve bu yüzden aynı erkeği kafalarında başka bir şekilde yarattıklarına inanırım [ilişkilerdeki esas sorun bu ya neyse şimdi zamanı değil]. Sorum şu: Bir gün kafandaki değişmiş erkek arkadaşın ete kemiğe bürünse ve karşına çıksa hangisini seçerdin? Hile yok!

4- Gameshow dergisini yeni duydum. Yeni mi bir yayın mı bu yoksa daha önceden çıkıyordu da ben mi bilmiyordum? Gerçi arkadaşım söylemese hala bihabermişim.

Pol: Gameshow evrenin en eğlenceli dergisi duymayan kalmadı be Esra :)... 6 yıldır çıkıyoruz ama çıkmakta olan sesimiz soluğumuz aldığımız nefes kadar olunca [göndermeye bak!] herkesin haberi olmuyor. Biz yayın dünyasındaki fısıltıyız ama bizi asla küçümseme sakın [saçmalarım demiştim :)]

Soracak fazla birşeyim yok. Bu ilk mailim olduğundan ne soracağımı ya da ne söyleyeceğimi pek bilemiyorum. Aslında biraz daha takip etmem gerekiyor burayı ve bu maile vereceğin cevaplara göre sanırım bir sonraki mailimi daha detaylı yazabilirim. Bu durumda şimdilik ben sona erdiriyorum bu maili. Bir daha ki maile kadar siz gameshow ekibine ve okuyuculara hoşçakalın diyorum. Buraya uğramak güzeldi.

Esra Güngör

Pol: Gameshow'u ve Overdose'u ilk defa okuyup mail atanların klasik sendromudur bu. Hayır bana kesecek soru da bırakmamışsın [!]. Neyse bu dehşet sendromdan kurtulman için sana süoer bir reçetem var: "Mail at ve kurallara uy". Bu arada yazdığın girişin sorduğun soruların toplamından daha fazla olduğunu farkettin mi?

Selamlar Zeb/Pol/vs vs,

Galiba bu sana attığım dördüncü mail. Üçte bir isabet tutturmuş biri olarak, bu mailin giriş paragrafını uzatmamaya çalışacağım. (Nazik nazik yazıyorum, bu kıyağımı unutma :)

Pol: Uzatmamaya mı çalışacaksın yoksa uzatamayacak mısın? [sataşacak yer arıyorum!]. Pekala madem sen uzatamıyorsun girişi [inandım birden] benim de cevaplara geçmekten başka çarem kalmıyor. Niye uzatamıyorsun ki girişi [taktık!]:

1. Güzide (Ne demek bu yaw?) dergimiz Gameshow, bence sadece oyun dergisi değil. Tabii ki büyük çoğunluğu oyun ama içinde kitap, müzik, gizem (Bkz: Hikaye), spor (Bkz: EA Sports oyun tanıtımı), eleştriler (Bkz: Zebani), ve daha bir sürü şey var. Gameshow ruhu var yani (ehe). Bence insanlar sadece oyun oynadıkları için almıyorlar dergiyi... (Yeni anladım :) Ne dersin bu konuda?

Pol: Bazı yerlere katılmakla birlikte biraz sonra itiraz edeceğim noktaları açıklamam gerekiyor [Birgün de sus be adam!]: Hayır tam olarak öyle değil. Kısa bir örnek: Fuarda yaşlı bir amca standımıza gelip CD verip vermediğimizi ve CD'de tam sürüm oyun olup olmadığını öğrenmek istedi. İşte Promosyon kuşağının bu yaşlı temsilcisi bile buna alıştırıldıysa genç nesil promo'cular ne düşünür sen tahmin et. Bazı cevaplar içeren bir senaryo kuralım: Bayiye giden bir müşteri oyun dergilerine bakmaktadır. Varolan oyun dergilerinin içerisinde 1 tanesi hariç hepsi CD, poster zırt pırt vermektedir ve sayfa sayıları hemen hemen standarttır. Özellikle bir tanesi uzun bir süredir bilmem kaç binli dolar maliyeti olan "Tam Sürüm Oyun" veriyordur. Müşteri dergileri inceler. İsmi Gameshow olanın kendi başına çıktığını, büyük bir şirket bünyesinde olmayıp, kağıdını, filmini ve matbaa masraflarını tamamen kendisinin karşıladığını yani kendi ayakları üzerinde durmaya çalıştığını bilmemektedir. Bu sebepten dolayı fiyatını diğerleriyle kıyaslar ve farkları arasında o kadar da uçurum yoktur. Şimdi bu müşterinin iç sesi olalım: "E bunda CD var, poster var, tam sürüm oyun var. Üstelik sayfa sayısı daha çok. diğerinde ise hiçbirşey yok [bu biz oluyoruz]. O zaman biraz daha fazla para verir CD'li, posterli ve tam sürüm oyunlu ve çok sayfalı olanını alırım". İşte olay bu. Bizim bir ruhumuz, samimiyetimiz, mizahımız ve kendimize has bir tarzımız bu düşüncedeki bir müşterinin umurunda değildir. Hayali müşterimiz bizi ancak diğer dergiler gibi bol promosyon ve tam sürüm oyun verdiğimizde alacaktır. Onlar gerçektende hayal. Bizde gerçek okuyucular var.

2. Abi bu Amerika çıkarları için ne diye Irak'ı vuruyor? Biliyoruz, Saddam manyağın biri, ama Saddam için onca masum insanın ölmesi gerekir miydi? (Arka plan müziği: ProPain - Foul Taste of Freedom)

Pol: Adı üstünde çıkarları için vuruyor işte. Sence Amerika gibi bir ülkenin kendi çıkarlarını unutup diğer masum insanları düşünmesi olası mı?

3. Üç dakika yemek molası. (Tavsiyeler için: MEG)

Pol: 3 dakika mı? 3 dakika da yenen yemeğe yemek denir mi? Biz bir bardak suyu 3 dakikada içemiyoruz. Hay 1000 King Burger [MEG bundan yer].

4. Abi şu Cannibal Corpse ne güzel grupmuş yaw. Özellikle Fu..ed with a Knife çok güzel şarkı. eheh (Ne cevap vereceğini o kadar merak ediyorum ki)

Pol: Şimdi ben senin hevesini kursağında bırakırdım ama hadi bu seferlik yapmayayım [Bu ay bizimkilere çok yaptım]. Cannibal Corps ve türevi grupları artık dinlemiyorum, dinleyemiyorum. Kafamın istiap haddi kaldırmıyor [laf ola beri gele]. Gençken dinlerdim hepsini kafa kol sallardım [kol mu?]. Hatta söylediğin parçayı bile hatırlamıyorum. Zaten Amerikan Death'ine ezelden beri ısınamadım. Avrupalılar bu işi daha iyi beceriyor. Nasıldı söylediğin parça biraz mırıldansana [istek parçaya bak].

5. Birde sen sadece dergide çıkan mailleri mi cevaplamış oluyorsun? Çünkü, bana hiç bir cevap maili gelmedi. (Tembel, N'olacak?)

Pol: Maillerin hepsini cevaplıyorum ama dergi hazırlama zamanında cevaplayamıyorum. Bu yüzden bazı mailler gecikmiş oluyor. Mesela gönderdiğin mailin cevabı işlerimiz bittikten sonra gelecek. Valla gelecek bak :)

6. Sen metal dışında bir şeyler dinliyor musun? Mesela hiç Tiamat yerine Bach, Mozart veya atıyorum Aşık Veysel dinlediğin oldu mu?

Pol: Klasik müzikten birşeyler dinledim ama sürekli dinleyicisi değilim. Rock türü yeterince geniş ve gittikçe genişliyor. Birgün sıkılırsam sanırım klasik dinlerim. Hiç olmazsa müzikal bir değeri var.

Galiba sonuna geldik. Nice mutlu günlere daha nicelere...

Disperato

Pol: Evet sonuna gelmişin fakat başlangıç gibi sona da birşeyler yazmamışsın. Pekala benden de son söz: "Mail atın ve kurallara uyun" [bu ay yavan oldu bu uyarılar].

Zebahattin'e mektup Versiyon 1.01

Selam zebahattin, (uzunu böyleydi değil mi?)

Nasılsın? Nasıl gidiyor hayat? Beni sorma hayatım örgü gibi ama tek farkı bir düz, bir ters yerine bir vize, bir final gitmesi. Amaaan boşver bunları ben en iyisi sorularıma geçeyim eğer bunlara soru denirse...

Pol: Zebahattini duyana kadar iyiydim. Şimdi 2 Mars bir ters oldum [bu ay çok tavla oynadım da]. Hayatın örgü gibi yani. Pekala şimdi ben sana birşeyler öreyim bakalım ne çıkacak [girişler... Ah bu olmayan girişler!].

1- Geçen Champhionsip Manager 3 2000-2001 (chat dili deme diye Champman3 demedim??) oynuyordum. O uzun yükleme aralarından birinde birden aklıma birşey geldi: bu bilgisayar oyunları sanki TANRISIZ ALANLAR gibi, yani ne bileyim birileri oyunu kendi kurallarına göre programlıyor ondan sonra herşey o programcının istediği gibi oluyor ve bunu kesinlikle değiştiremiyoruz. Bu noktada sanki bunları değiştirecek bir ulu güç yok gibi geliyor hatta bazen öyle bir hırslanıyorum ki kendimi bu TANRISIZ ALANDA bir süper güç yapmaya çalışıyorum. Özellikle takıldığım bir yer olupta onu en sonunda geçince kendimi o süper güç noktasına biraz daha yaklaşmış hissediyorum. Şimdi sen hani soru falan diyeceksin; dur sen sormadan ben söyleyeyim: sence ben bu hırsla gidersem bu TANRISIZ ALANDA bir süper güç olur muyum?

Pol: Tanrısız Alan mı? Bunu ingilizce bir yerden alınıp Türkçeye çeviri yapıldığında ortaya çıkan abuk duruma benzettim. Neyse. Bu durumu oyunların tamamına uygulaman yanlış. Zaten oyun [her türden oyun] kendi içinde öyle veya böyle kural[lar] barındırır ve kuralı birileri koyar, diğerleri uygular. Bazı oyunlar vardır ki programcı

Hikaye ve mail göndermeyi unutmayın

Hikaye ve mail göndermeyi unutmayın

kAmerin Evrendeki en iyi bilgisayarcı olduğunu Söylemiştiydim?

yaratmış ve gerisine karışmamıştır. Mesela Daggerfall ve eski muhteşem oyun Frontier kesinlikle oynayanı özgür bırakır [hatta frontier bitmez]. Bazı strateji oyunları ve simulasyonlar da böyledir. Senin düşüncene göre programcılar kafasına göre kural koyup ondan sonra herşey onların istediği gibi oluyorsa bu bilgisayar oyunları nasıl Tanrısız Alanlar gibi oluyor? Zaten Tanrısız Alan'ı biraz açmak, tanımlamak gerek. Senin fikrine göre çok çelişkili bir, anlamı var. Açık söylemek gerekirse sen Tanrısız Alanlar fikrinden vazgeçmez ve bu hırsla gidersen süper güç değil, deli olursun.

2- Sen hiç sana mail yollayanların sen maillerini yayınladıktan sonraki halet-i ruhiyetini merak ediyor musun? Eğer merak ediyorsan, sormaya utanıyorsan, hatta utanıp sıkılıyorsan hatta sıkılıp...! Ben sana anlatıyım birşeyler: Geçen benim bir arkadaş (Halit Can- ismi çıksın da bir daha sevinsin) sana mail atmış sende tutup onu yayınlamışsın (niyeyse!). Aman göreceksin arkadaşı nasıl sevindi nasıl sevindi bir görsen on milyon trajı olan Gameshow'un editörü gibi seviniyor. Hayır tamam sevinsin ama birde hava atıyor sence sebep ne?

Pol: Sebeplerden biri çok sevdiği bir şeye kendini ait hissetmesi ve kendini onun içinde görmesi. Hava atmasının sebebi ise artık kişisel ve psikolojik oluyor, onu da burada söylemek istemem [eheh bu satırdan sonra bakalım Halet-i ruhiyesi ne olacak]. Peki senin durumun ne bu mailden sonra? Halit Can'a hava atma sakın [kesin öyle olacak!].

3- Yahu bu imla kuralları ne zor bir şeymiş! Öldüm imlaya uyacağım diye. Öyle oluncada hak verdim sana bende "Zebani Can niye böyle imla kurallarına uyun diye bağırıyor" diyordum, artık demeyeceğim. Rahat olabilirsin!

Pol: Hiç zor değil imla kuralları [diyene bakınız: daha "de" ve "da"ları doğru yazamıyor]. Genç nesil üzerinde yaptığım gözlemlere göre imla kurallarının gittikçe unutulmaya yüz tuttuğunu görmekteyim. Bunun en büyük sebeplerinden birisinin allahın belası Chat olduğunu da söylemek zorundayım. Ey öğretmenler! Öğrencilerinizi her güm imla sınavlarına tabi tutunuz [böyle biteceği belliydi].

4- Yahu bu sömürgede niye film sonlarını yazıyorlar? Ondan sonra da ağlıyorlar bize kimse mail atmıyor diye! Dua etsinler atmıyorum yoksa facia olur!

Pol: Onlarında manyakları var. Kendi aralarında takılıp birbirlerine film sonlarını anlatıyorlar. Hemde hiç uzatmadan [Lost Highway'in sonunu anlatsınlarda görelim].

5- Benim ekran kartım S3 16MB idi ama Windowsu tekrar yükleyince 16 32 oldu. Ben de sevindim. İyi ki de sevindim mi?

Pol: Bu ne demek ayol? Sen kartının kaç Mb olduğunu bilmiyor musun? Yoksa Windows ne derse ona mı inanıyorsun? Garip bir çocuksun sen :).

6- Ben Gameshow'un Ağustos sayısını bulamadım (valla) yani alamadım. Onu nerden temin edebilirim? (yalnız Ağustos ayını)

Pol: Kamerden MEG'e bir telefon aç yardımcı olur. Fakat belirteyim elimizde kalan Ağustos sayılarının hepsinin 43. ve 52. sayfaları eksik. Ve ayrıca dergiden garip sesler geliyor :)

7- Geçen ay Rauf kardeşin yazdığı NBA Live 2001 adlı oyun herhalde NBA oyununu kimse almasın hatta insanlar basketboldan soğusun (yuh!) hatta ve de hatta bu sene Türkiye'de yapılacak olan Avrupa Basketbol Şampiyonasında Türkiye sonuncu olsun (oha! oha!) diye yazılmış. Tam fiyasko zaten 2 sayfa ile geçiştirilmiş. Çok ayıp, bir daha söyleyin ben yazarım daha iyisini.

Pol: Rauf duydun mu? Bak okuyucu eleştirisi buna deniyor. Aslında Rauf yazıyı eğlenceli açıklamaktan yana [kendiside eğlenceli bir insan]. Oyunu anlatırken belkide biraz fazla kaçırdı. Olur böyle şeyler, hoş görmek lazım [bende herkesin günah keçisi oldum]. Zaten NBA gibi bir oyunda sizin çözemeyeceğiniz hiçbir şey yok [o zaman dergide ne işi var :)]

8-MEG Kahramanmaraşlı dondurma ustası imiş doğru mu? Doğruysa bir daha ki sayınızda dondurma verin herkese!

Pol: Sen onu benim külahıma anlat [söyleyecek fazla bir şey yok ana fikri hakim :)]

Neyse ben şimdi fazla uzun yazmıyım yayınlamazsın falan.
Tekrar sağol. Hatamız varsa affola
Gökhan 'Not Worth Five Pence' Özsoy

Pol: Yinede uzun olmuş az kalsın çıkarıyordum listeden. Zaten bu ay makasım boş boş durdu yazık!. Pekala gitmeden önce mail ve imla kuralları diyimde hatalar affola [bak yaa!].

...ve umutsuzca süzülüşü kollarımda
bana başka bir umutsuzluğu hatırlattı.
Sevgimi gömeceğim karanlıkta
Mezarımı aydınlatan son ışığımı...
Selam Polat,

Pek haberleri dinleyip, gazete okuduğum yok ama sanırım kriz hala tam gaz devam ediyor. Umarım işleriniz, moraliniz iyi; umut ışığınız hala aydınlıktır.

Ülkemizi bu hale getirenler utansın diyeceğim ama bizlerinde suçu var, baştakilere söz geçiremiyoruz ne yazık ki. Neyse siyasete girmeyelim sinirleniyorum. Hmm şimdi ne yazacaktık... Heh sorular kısmı. E hadi bakalım.

Pol: Valla ekonomik kriz herkes gibi bizi de perişan etti. İşler bilindik monotonlukta gidiyor ama moraller pek iyi değil. Umut ışığı ise mum alevine dönüştü [Bu karanlık ülkede çok bile]. Tamam bu kadar karamsarlık yeter. Başa getirdiğimiz insanlara ne zaman söz geçirdik ki? Zaten başa geçip o kadar imtiyaz hakkı kazanan birine söz geçirilir mi? [amma da uzattık].

1- Previews'larda falan soru sorup yarışma yapıyordunuz n'oldu? (kriz?)

Pol: Emin o işi bıraktı. Baktı ki sorduğu sorulara herkes doğru cevap veriyor morali bozuldu. Şimdi intikam amacıyla büyük bulmaca hazırlıyormuş ve aldığım duyumlara göre kimse çözemeyecekmiş [hediyeleri tanıdıklarına vermek için]. İşin doğrusu News'in içerik olarak formatı değişti yani diyalog şeklinde oldu. Bu yüzden yarışma bir süre yapılmayacak [Zaten verecek hediyemizde kalmadı]. Belki şu ekonomik kriz düzelir de Overdose'un sayfa sayısı artarsa [bende rezil oldum] ben yaparım yarışmaları [hediye yok :)].

2- Bu hani sende yazmışın Clive Barker (soyada bak barker havlayan eheh) abimizin bir oyunu çıktı: Undying. Bu oyununun bir açıklamasını yapcaksınız di mi? Yapın çok deli oyuna benziyor. Oyun çıkalı bir hafta oldu alamadım hala ya! (orjinali çıkacak saol Aral ithalat). Dergi çıkana kadar çıkmış olur heralde.

Pol: Oyunu bu ay açıkladık hemde tam çözüm. Gerçekten çok güzel bir oyun. Hani korkudan ve tedirginlikten paranoyak oldum diyebilirim. Her an insanın tüyleri diken diken oluyor. Nocturne'dan beri bu kadar diken üzerinde oyun oynamamıştım. Oyunun orijinali çıktı. Ve gerçekten orijinal alınmayı hakediyor. Param olsa da alsam keşke [mesajımız da verdik oh ne güzel].

3- Clive abimizin (eheh abimiz oldu birden adam) o dediğin Kabal adlı kitabını okudum. Gerçekten güzel ve ilginç bir kitap. Bir başka Türkçesi basılmamış kitabını daha okumaya başlamış ama bitirememiştim adı Everville'dı.O da çok güzel kitaptı al oku (tavsiye eheh). Bu arada bence Stephen abimiz(o aslında artık dede falan oldu ama) artık cok daha aşmış yazıyor. Yani zaten ben adamın hiçbir zaman korku kitabı yazdığına inanmadım. Ama şu kabul edilmeli ki diğer yazarlardan en büyük ve önemli farkı çok fazla üretken bir kafaya sahip olması ve normal dünyamız içinde gerçeğe yakın kendi dünyasını yaratmış olmasıdır. Kendi ve hikayelerine göre baştan yarattığı kasabalar, bir Maine eyaleti, bir Castlerock kasabası ve en önemlisi son kitaplarında daha çok gözükmeye başlayan Karakule olgusu. Bu açıdan bakıldığında Stephen King'in hala kalemiyle son noktayı koymadığını görüyoruz. Karakule hala bekliyor.

Pol: Stephen King'in kalemi ortada [bu ne demekse artık]. Korku edebiyatına kendince kattığı yorumların kalitesi de gayet iyi; fakat King'e artık kendi jenerasyonunu tamamlamış olarak bakıyorum. Kara Kule olgusu King'in etkilendiği "Childe roland to the dark tower came" adlı ingilizce şiir kadar uzun oldu zaten. Clive Barker aslında King'e göre daha dehşet bir tarafı var. Özellikle "Kan Kitabı" adlı kısa hikayeler serisi yaratıcılık sınırını zorlar. Neyse

Artık Mail olarak mektup yollamanın zamanı....

zaten bu kıyaslarda kişiye göre değişir; ki değişmeyip tartışılması gerekse bile bu da bambaşka zamanların çok başka platformları... eheh!

4- Başka ne soracaktım? Ben bu Ultima Ascension'ı aldım. Güzel bir oyun. Oynadın mı? Bu oyunun bir açıklaması verildi mi? Verilmediyse verilebilir mi?

Pol: Ultima Ascension'ı gördüm. 3D olarak çok güzeldi ama motoru hatalı olduğundan çok sorunlar çıkarmıştı. Açıklamasını vermedik. Yeni bir versiyon çıktığında açıklamasını yapabiliriz. Aslında şimdiki ultima'nın 3d'li olanı oynansa ne güzel olurdu.

5- Bu arada bir yazar daha var: Brian Lumley. Mutlaka oku kitaplarını. Ne yazıkki Türkçesi yok. Vampirlerle ilgili bir sürü kitabı var. Çok güzel bir vampir mitolojisi yazmış baştan. Ve özellikle baş karakteri Harry Keogh gayet iyi (Tavsiye 2).

Pol: Tavsiyene uymak üzere ismi ve kitabı listeme aldım. Sende Larry Niven'ın "Halka Dünya"sını mutlaka oku. Bak bedavadan tavsiye veriyorum burda yapma böyle şeyler :)

Umarım çok uzun yazmamışımdır (Polat o elinde arkanda saklamaya çalıştığın şeyde ne yoksa makas mı!). Yayınlaman ya da mail reply yapman dileğiyle.

'Herşey Işın'a hizmet eder' - t.S.e 01

'...kahkalarımızı durduramıyorduk...'

Pol: Makas mı? Yok canım zaten makasım **başladığımda kapanınca çok koydu ama). Eğer arkadaşım yalan söylemediyse bir sayınızda disket vermişsiniz. Abandongames'te yayınladığınız oyunları disketle vermeyi düşünür müsünüz? (Bunu bir promosyon olarak düşünme sadece dergiye hoş bir hava katar diye düşünüyorum.)**

Pol: Ah Ah o gün bizim için bir tarihti. 6000 disketi tek tek kopyalayıp paketlemiştik bir gece boyunca [paketleyici bendim]. İşlem uzun ve sıkıcı olmasına rağmen nasıl eğlenmiştik. Tabii Timur'ların evini de mahvetmiştik ya o kadar olur artık [Timur kendinden geçmişti yatağında 5 kişinin yattığını görünce]. Abandon Games vermek en çok istediğimiz şey ama gerçekten bu ekonomik bunalımda yapmamız çok zor. Umarım ilerde olacak.

2- Mart sayınızda bir arkadaş sözlük yapar mısın diye sormuş. Gerçekten benim gibi yeni yetmelere bir sözlük yapar mısın?

Pol: Sözlük yapacağım. Sanırım önümüzdeki ay hazır olur [ne sözlüğüydü bu? Eheh].

3- Örnek veriyorum şu an bir dergi çıkarmaya kalksam piyasada yer bulabilir miyim?

Pol: Pek sanmıyorum! Çünkü piyasada dergi olmasına rağmen ilgi hala çok az [genelde]. Ama diyorsan ki "param çok, promosyonun ve reklamın kralını yapar dikkatleri üzerime çekerim" o zaman piyasa senin olur [bizi de görürsün artık :)]

4- Matrix'in gerçek olma ihtimali ne kadar? (böyle soru olmaz!)

Pol: İnsanların dijital tanrılar yaratma olasılığı kadar [Böyle de

Polat!

Sana sürekli burda son derece klasik sorular soruluyor. Bunların hiçbirisini sormayacağım. Aksine özel hayatını ilgilendiren sorular soracağım. İster kes ister yayınla. Ben bunları merak ediyorum. Ve şansımı deniyorum. Al:

Pol: Hmm ilginç hemde çok ilginç. Pekala al bakalım sende:

1- Ben eski okuyucularından ve senin Gameshow'dan önce MegAmiga diye bir dergi çıkardığını biliyorum. O dergi neden kapandı ve kaç satıyordu?

Pol:.....

2- Yaşın kaç ve nerelisin?

Pol:.....

3- Kardeşin ya da kardeşlerin var mı?

Pol:.....

4- Bu dergicilik işine ilk nasıl bulaştın?

Pol:.....

5- Gameshow'dan para kazanıyor musun? ve Grafikerliği nerde öğrendin. Okulu filan var mı?

Pol:.....

6- Ve en çok merak ettiğim senin kız arkadaşın var mı? Varsa aranız nasıl? Lütfen bunu cevapla.

Pol: ??????????????????

Umarım abes kaçmamıştır sorularım ama merak ediyorum napiyim! Hatta diğer arkadaşlarda merak ediyordur

kısa... kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...

kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...

1- Son zamanlarda bana gelen bazı mailler de internette benim adımı kullanıp saçma sapan hareketler yapan şahsiyetsizlerin varlığını öğrenmiş bulunmaktayım. Lütfen bunları dikkate almayın. Benim Internette yaptığım tek şey "sörf". Benim adımla ya da "Zebani" adıyla sizi rahatsız eden olursa yüz vermeyin. Ya da "Ben onun arkadaşıyım, tanıdığıyım vs. vs" gibi şeylere hiç inanmayın. Çünkü hiçbirisiyle alakam yok. Böyle bir eylemle karşılaştığınızda lütfen bana haber verin.

2- Gönderdiğiniz Mailleri lütfen ama lütfen mail penceresine yazmayın. Bu durum dergiye basma söz konusu olduğu zaman başımıza bela anlamına gelmektedir. Oluşan "Enter" hatalarıyla başa çıkmamız mümkün değildir. Bu yüzden maillerinizi Word yada Wordpad'de imla kurallarına uyup rtf [rich text format - Zengin Metin Biçimi] kaydederek ve daha sonra herhangi bir mail programından yazdığınız dosyayı "Attach fle" yaparak gönderirseniz çok çok mutlu olurum. Böylece hem zahmetten hem hatalardan kurtarırsınız bizi.

3- Arkadaşlar maillerde oldukça çok Chat ağzı kullanılmaktaır. Bu tarafımca tolerans gösteremediğim tek şey. Sizden ricam lütfen mail yazarken Irc'de olduğunuzu unutun ve normal türkçe kelimeler kullanın... gidiyo, yapıyo, gitmicem vs.vs. gibi iğrenç chat kelimeleri kullanmayın... En azından yazım dilinde kullanmayın...

4- Hikaye göndercekler için kısa bilgi: Kelime sayısı en az 800, en fazla 1000 kelime olabilir. Hikayenin sonuna isim, soyad ve mail adresinizi eklerseniz sevinirim.

kayboldu. Ama bizde çareler tükenmez; maili azaltmanın bir yolunu buluruz [azaltmak kibarcası oluyor :)]. Ayrıca kibarca son sözümü de söyleyeyim: "mail yazın, gönderin ve kurallara uyun!"

Selam Polat,

Bu sana ikinci mailim olmakla beraber bu sayfalarda olmaması gerektiğini düşündüğüm kadın-erkek tartışmasına gireceğim. İçimizde bu kadar yozlaşmış, bu kadar eski düşünen arkadaşların olduğunu görmek beni üzdü. Bu arkadaşların kadınlarla veya kızlarla ne alıp veremediğini anlamıyorum. Kadınlar her yere güzellik kattığı gibi Gameshow ve Overdose sayfalarınada güzellik katacak diye düşünüyorum. Sizde böyle düşünüyor olacaksınız ki içinizde bayan yazarlar barındırıyorsunuz. Neyse daha birşeyler söylerdim ama uzatmadan sorulara geçmek istiyorum. (Bu arada bende daha önceleri Gameshow sayfalarına yazamıyordum ama en sonunda patladım, biriken sorularımı yavaş yavaş soracağım.)

Pol: Evet kadın erkek tartışması bu ay bitti sayılır. Zaten tanımsız adamdan da herhangi bir açıklama gelmedi. Daha öncede belirttiğim gibi burası erkekler klubü değil, herkese yer var burda. Birileri sevmiyor diye "kadınları istemiyoruz" gibi bir talepte bulunamaz. Kadın-Erkek'den önce insanlığına bakalım. E cevaplarada bakalım artık:

1- Ben Gameshow'u ilk çıktığı zamanlardan beri takip eden biri değilim (Yeni yeni almaya cevap olmaz].

5- Peki Yıkıma Giden Adam gerçek olabilirmi?

Pol: Telepat toplumu hariç evet olabilir. Bu olguyu çıkardığımızda zaten şimdiki dünyamızda da yıkıma giden bir sürü adam var. Ama Telepatların insanların düşüncelerini okuyup kontrol etmeleri pek imkansız gibi geliyor kulağa [Her ne kadar Bilim kurgu okusamda hala imkansız diyebilmek de başka bir rahatlık ayol. Ama belli de olmaz, eheh]. İyi hatırlattın. Tekrar okuyayım bu mükemmel kitabı [bu da tavsiye sayılır]

6- Şu sıralar yenilikçi düşünceler içeren bir oyun çıkmıyor (Sacrifice ve Black and White hariç) Herşey biribirinin kopyası. Sence yeni tür oyunlar çıkabilirmi?

Pol: Yeni tür oyunlar çıkacak elbet çünkü oyun dünyası da kendi sınırlarını genişletme çabasında. Sanırım birkaç sene sonra yepyeni sınırlar keşfedecekler. Ben hala evlere girecek Virtual Reality makinalarının bir an önce çıkmasını hayal ediyorum. Çünkü klasik ekran karşısında oyun oynamayı çok yavan bulmaya başladım. Zaten yılda 100 200 oyun çıkıyorsa içlerinden 10 tanesinin orijinal olması da başka bir kayıp. Oyun oynamanın altın çağı yaşandı... İnsanlar heyecan, eğlence, atmosfer ve değişim istiyor [kendileri de değişiyor ama bunu farketmeyip başka şeylere bok bile atabiliyor. Neyse bu başka bir konu]. Bu dördünü aynı anda günümüz oyunlarının çok azı verebiliyor malesef. Değişim kapıda ama kapının kolu şimdilik kayıp.

Trende uyup bende adımın arasına birşeyler yazıp, bye diyorum....

Sarper" Bir kamyon diet kola ile Kamer'e gelmeyi planlıyorum"Takkeci

Pol: Trende uyup bende son sözümü söyleyeyim: "Mail atın ve kurallara uyun lütfen" [bu kibar oldu].

eminim. İlk ben topluca bu soruları sorayım dedim hem kendi adıma hemde onların adına (kusura bakmayın arkadaşlar). Kaçsam iyi olacak. Bay bay. Osman "meraklı kedi" Salkım

Pol:.....

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Bir şeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, isteklerinizi ve tabii ki maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

Polat Yarışçı
mail: polat@gsmnet.com

ABANDONWARE

Serkan UYBAŞ - serkanuybas@hotmail.com

Selam kitle. Gösterdiğiniz yoğun ilgiye teşekkürler. Bu köşe sizin sayenizde ayakta. Bu ay da sizlere birbirinden güzel, her biri zamanının efsanesi olmuş oyunlardan bahsedeceğim. Her zaman söylediğim gibi çalıştıramadığınız bir oyun olursa ya da sormak istediğiniz bir şey varsa bana mail atabilirsiniz. Tüm mailler cevaplanıyor, cevapsız mail kalmıyor. Ama soracak hiç bir şeyiniz yoksa desteklerinizi belirtmek için de mail atabilirsiniz. Unutmayın bana gelen her mail barbar Polat'ın suratına atılmış bir tokat gibi patlamaktadır. Barbar Polat'ın tüm karşı çıkmalarına, tüm engellemelerine rağmen tek sayfalık denetimsiz, bağımsız köşemiz yayın hayatına devam edecektir. Bir gün derginizi aldığınızda bu köşe yayınlanmamışsa bilin ki bunun üç sebebi olabilir; ya ben askere gitmişimdir, ya zebani kötü emellerini başarmış, Emin'i ayartmış ve köşemizi kapatmıştır. Ya da son bir ihtimal var ki o da en kötüsü ben yazımı yetiştirememiş olabilirim (gene son gün yazıyorum da yazımı :). İşte tüm bu olumsuzluklar içinde sizin göreviniz, yazıları okumak, barbar Polat'ı karalayacak mailler atmak ve köşenin sonsuza kadar yayınlanmasını sağlamaktır.

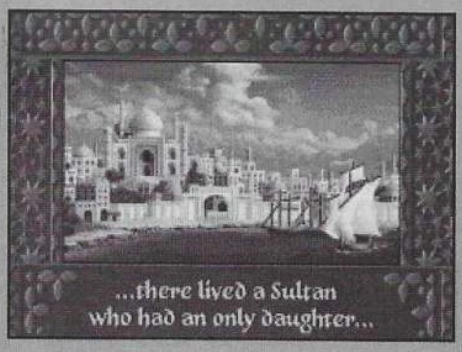
Bu ay ki birinci oyunumuz Pizza tycoon Yani bir tür pizzacı stratejisi. Oyun oldukça detaylı hazırlanmış. İlk başta hangi şehirde dükkan açacağınızı belirliyorsunuz. Para durumunuza göre dükkanı kiralayabilir ya da satın alabilirsiniz. İlk başlangıçta tabi ki paranız satın almaya yetmeyecektir. Dükkanı kiralamadan önce etüt çalışması yaparak pizza dükkanı olmaya müsait olup olmadığını araştırırsanız daha olumlu sonuçlar alırsınız. Dükkanı kiraladıktan sonra içine eşyalar almalısınız. Masa sandalye vs. Sonra dükkanda çalışacak eleman ve pizza pişirmek için gerekecek malzeme lazım olacaktır. Devamlı olarak aldığınız ürünleri salam kaşar sucuk vs. siparişe bağlarsanız her gün size belli bir miktar bırakırlar. Böylece sipariş vermeyi unutup da malzemesiz kalmamış olursunuz. Kendi yeteneğinize güveniyorsanız eleman almayıp dükkanda kendinizde çalışabilirsiniz. Böylece bu size bir miktar tasarruf sağlayacaktır. Menüye klasik pizzalar haricinde kendi tasarladığınız pizzaları da ekleyerek daha zengin bir menü hazırlarsanız müşterilerinizin sayısı artar. Müşteri sayısını artırmanın bir başka yolu ise fiyatları indirmek olabilir. Dükkan işi belasız olmaz. Hatta zaman zaman sokak serserileri sizi rahatsız edip haraç istiyorlar, vermezseniz dükkanı dağıtıp gidiyorlar. Bu oyun hakkında söyleyeceğim son şey <http://www.classic-trash.com/gameinfo.php?id=273> adresinden temin edebileceğinizdir. Şimdi tanıtacağım oyun bir klasiktir, ve asla eskimeyecek bir oyundur. Age of Empire'dan önce War Craft vardı. Peki Real time stratejilerin atası hangi oyun biliyor musunuz? Dune 2. Aylarca oynayıp sıkılmamıştık. Zaten alternatifi de yoktu. Hiçbir oyuna benzemiyordu bu oyun. Yeni bir türdü yani. Oyunu her türlü yöntemi ile deneyerek defalarca bitirmiştik. Oyun başka bir gezegende geçiyor. Üç ana ırk var bu üç ırk da birbirlerine üstünlük kurup gezegeni ele geçirmek istiyorlar. Her ırk kendine göre değişik silahlarla amacına ulaşmaya çalışıyor. Kolay bir oyun istiyorsanız kırmızıları seçmenizi öneririm. Kırmızıların silahları bariz şekilde diğerlerinden çok daha üstün. Oyunu bitirmenin en zor yolu ise yeşiller. Özellikle son bölümde yeşillerin silahları gerçekten güçsüz kalıyor. Vay be sekiz senede çok şey değişmemiş dedirtecek bu oyunu realtime Strateji severlere mutlaka tavsiye ediyorum. Dune 2 için girmeniz gereken adres <http://www.classic-trash.com/gameinfo.php?id=240>. Bu kadar stratejiden sonra bir platform oyunundan bahsetmek istiyorum. Sanırım on sene önce çıkmıştı bu oyun. Ve daha renkli ekran olmadığı için siyah beyaz ekranda gözümüz kör olurcasına oynamaya çalışıyorduk. Geçen sene bir arkadaşımın evine gittiğimde baktım aynı oyun. Sanırım on senedir oynamıyor ama hala bu oyunu oynayanlar var. Bahsettiğim oyun Prince of Persia 2. Toplam on bölümden oluştuğu rivayet ediliyor. Ben bitiremedim. Ama bitirenler varmış. Oyunun hikayesi ise bir Prens, saraydan kız kaçırmaya çalışıyor. Tabi saray muhafızları, gizli geçitler, sihirli iksirler vs. bir sürü olayla mücadele etmesi gerekiyor ama sonuçda mutlu son, kıza kavuşuyor. Grafikler oldukça güzel. Zaten bu oyunun sevilmesinin sebebinin de grafikleri olduğunu düşünüyorum. Prince of Persia 2 'yi bulacağınız adres <http://www.classic-trash.com/gameinfo.php?id=8> Son olarak bahsedeceğim oyun ise Bir Pinball. Yani bir top var, o topu aşağı düşürmemeye çalışıyorsunuz (Yahu pinball nasıl anlatılır ki?) işte öyle. Sağ ve Sol Shift tuşları kollara kumanda tuşları oluyor. Grafikler çok güzel, atmosfer güzel, oldukça da kısa bir oyun laptop da bulunsun. Otobüste giderken oynarsınız, zaman geçer. Pinball Dreams için bakmanız gereken adres : <http://www.classic-trash.com/gameinfo.php?id=291>

Bir sayının daha sonuna geldik. Sizlere zebaninin lanetinden uzak, krizsiz günler diliyorum.

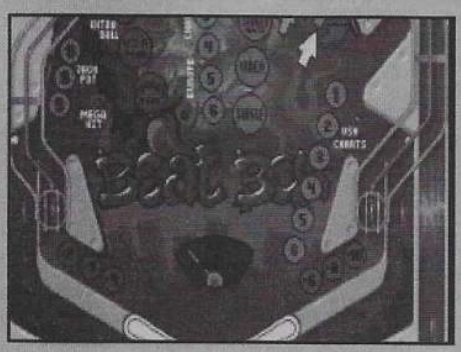
Hoşçakalın.

Dune 2: Zamanında ne tartışmalar çıktı bu oyun yüzünden. Bir sonuca ulaştı mı? Ben o zamanlarda bırakmıştım tartışmayı...

Pizza Tycoon: Hiç unutmam bu oyun için gidip pizzacı dükkanlarıyla konuşmuştum ne nedir diye. Manyakmışım o zamanlar :)



Prince Of Persia 2: Ben hala ilkini daha çok seviyorum. Bunda herşey günlük güneşlik ama oyunun kalitesi tartışılmaz.



Pinball Dreams: Kamerin eski yerinde insanlar sabah kahvaltısını bu oyunu oynayarak yaparlardı. Rekor bendeydi tabii.

Ayın Hikayesi

BOŞLUK

İşte ... Her şey başlıyor, o paslı menteşeli yıpranmış tahta kapıyı yavaşça ittiriyorum, büyük bir gıcırtı, adeta her şeyin başladığını haber veriyor. O küçük odada dört masa var. İki masa kapının karşısındaki duvarda, birer masa da yan duvarlarda var. Kapının olduğu duvarda ise bir şey yok. O aynı duvardaki iki masanın arasına da bir kap ilişmiş. "Hoş geldin zavallı" diyen bir ses duyuyorum "buraya neden geldiğini bilmiyorsun değil mi? Buraya gelen hiç kimse bilmedi, geldin, ve artık geri dönemezsin". Kanımın donduğunu hissedip ürperiyorum. Neden geldim ben buraya ?! Belki cevabı yalnız onlar biliyor, belki kimse. Arkamı dönüp kapıyı zorluyorum, sanki kilitli, ama kilitsiz bir kapı nasıl kilitlenir ??! "Boşuna uğraşma ölümlü" diyor aynı ses "söylediğim gibi, artık dönüşün yok". Evet doğru, dönüşüm yok... "Yanımıza yaklaş" diyor bir başka ses. Etrafıma bakıyorum kimsenin ağzı hareket etmiyor. "Neden ?" diye bağırıyorum, "Neden buradayım ?! Söyleyin bana, cevap verin !". "Bunu kimse bilemez zavallı şey" diye cevap geliyor hemen ilk konuşan sesten. "bilinçaltının oyununa geldin belki" diyor "çocukluğundan bir şey seni buraya çekmiş olabilir". Başka bir ses devam ediyor "Ya da bu hayattan bıktın, bir macera istedin" alaylı bir şekilde devam ediyor "macera istiyorsan doğru yerdesin". Birden bütün oda kahkahalarla çınlıyor, kulaklarımı bir ses dalgası esir ediyor, buradan kurtulmalıyım, ne pahasına olursa olsun. Kapıdan uzaklaşıyor, sonra ona doğru koşarak kapıya omuz atıyorum. Kapının aldırdığı yok hiçbir şeye. O paslı menteşeler, yüzyıllık gibi görünüyorlar, ama bu odadaki, belki de dünyadaki her şeyden daha dayanıklılar. Tekmelerim, yumruklarım hiçbir işe yaramıyor. Ellerimin çatırdadığını hissediyorum her vuruşumda, ama kapı dayanıyor, dayanıyor, dayanıyor ... O korkunç kahkahalar hala devam ediyor. "Yeter, kesin şunu !" diye bağırıyorum, biri bana tıslamaklı bir sesle cevap veriyor "Sen, bize emir verecek durumda değilsin ölümlü, burası, bizim evimiz, burada emirleri biz veririz" Yine bir kahkaha dalgası başlıyor, fakat bu kez kısa sürüyor. Tanrıya şükrediyorum "Şimdi", diye tekrar başlıyor ses "bize karşı gelme ve buraya gel, yaklaş bize". Neden bilmiyorum ama itaat ediyorum, belki her şey böyle planlandı. Belki de benimle ilgili her şeyi biliyorlar, hatta belki, belki kaderimi bile biliyorlar. Sonra saçmaladığımın farkın varıyorum. Şu güne kadar kadere inanmayan, onun varlığını yalanlayan ben, şimdi gelmiş neler konuşuyorum. Yanlarına varıyorum dördü birden ayaklanıyorlar, aslında pek emin değilim ayaklarını kullandıklarına, sanki havadan birkaç santim havada gibiler, ama emin olamıyorum, onlara baktığımda sanki gözlerimi de ele geçiriyorlar güldüklerinde kulaklarımı ele geçirdikleri gibi. İkisi kollarımdan yakalıyor, biri boynuma sarılıyor arkadan, sanki boğacakmış gibi. Biri ise bana yalnızca bakıyor, benden tiksiniyormuş gibi bakıyor. Sonra işin iç yüzünü anlıyorum. O, hepsinden daha farklı bir giysi giymiş, diğerlerinin beyaza çalan gri giysilerinin yanında, onun giysisi oldukça koyu bir siyah - hayır hayır sarı. Bunu nasıl daha önceden fark edemediğimi şimdi anlıyorum. Onun giysisi renk değiştiriyor. Ve, sanki o giyside garip - hatta çok garip bir şeyler var. O giysi - canlı ! "Bu imkansız, olamaz, olanaksız" gibi şeyler mırıldanırken bu kez o canlı giysi [aslında ona giysi demek bir hakaretmiş gibi, ona kostüm demek nedense daha mantıklı geliyor bana] ya da kostüm cevap veriyor bana "Neden imkansızmış zavallı ölümlü, sen sadece hayvan, insan ve bitkilerin canlı olduğunu düşünüyorsun değil mi? Evet bir bakıma haklısın, ama sadece bir bakıma. Dünyanın dış yüzeyinde bu böyle, doğru. Ama hiç dünyanı iç yüzeyinde veya evrenin diğer köşelerinde neler olduğunu hiç düşündün mü sen zavallı yaratık? Düşünmedin değil mi? Bu dünyanın sorunu bu işte zavallı. Kendiniz dışında bir şey düşünmemeyi bir görev haline getirmişsiniz. Ve siz, bütün dünyalı insanlar, birer birer bunun cezasını çekeceksiniz. Yavaş yavaş ve büyük bir baskıyla". "Hayır !!!" diye bağırıyorum " Bu dünyada elbet bir kişi sizi durduracak ve bu, ben olacağım, hiç şüpheniz olmasın". Bu odaya girdiğimden beri ilk defa bu beş kişinin [dört adam ve bir giysi - şey kostüm] yüzlerinde bir endişe kıpırtısı görüyorum. "Sen" diyor o kostümü giyen adam, yani başkanları "Sen bize karşı gelemezsin, gelmemelisin, bunu yapamazsın". İçime bir umut ışığı doluyor, kazanabileceğim düşüncesi kafamın içini bir ampul gibi aydınlatıyor; "Elbette gelirim" diyorum "bu dünyada sizi durdurabilecek sayılı insanlardan biriyim ben". Neden bunları söyledim, ne benim bunları düşünmemi sağladı bilmiyorum, ama bu sözler gerçekten çok işe yaradı. O dört adam [ya da her neydiyseler] birer birer küle dönüştüler. Bu bir mucize gibiydi. Ama o kostüm, o bir sıvı haline geldi. Aslında sıvı da değil jel gibi bir maddeye. Sonra odanın tahtalarının arasındaki ince bir çatlaktan süzülüp indi. Ona ne olduğunu bilmiyorum - aslında umurumda da değil hani. Şu an tek istediğim bu lanet olası yerden kurtulmak. Hemen geldiğim kapıya doğru koşuyorum. Unuttuğum tek bir şey var tabii. Bu kapı hala kilitli. O zaman buraya neden geldiğimi anlıyorum. Şimdiye kadar esir alınan herkesi kurtarmak, adamları yok edene düşüyor, bana. Yapması gerekeni ise o an biliyorum. Feda etmeliyim kendimi herkesi kurtarmak için. Öbür kapıya doğru gidiyorum. Karşımda bütün orayı kaplayan yalnızca tek bir şey var. BOŞLUK. "Evet" diyorum kendi kendime "demek her şeyin sonu böyle olacakmış. Ve de oluyor" Derin bir iç çekiyorum. Bu boşluğa düşerken etrafımda bir çok insan var. Hepsi de bana bakıyor, gülümsüyor, ve de en önemlisi bana TEŞEKKÜR EDİYORLAR ...

Bircan ÇOPUR

Düzeltme: Geçen ayki hikayeyi yazan arkadaşın ismi Ali "Cruelclown" BOLCAKAN

HerŞeyiN biR sONu VarDIr

DİKKAT!

İkinci bir emre kadar Polat adlı şahsın Kamer'de diet kola içmesi, içirtilmesi ve hatta ismini dahi söylemesi kesinkes yasaktır. İçmesini beceremiyor ki, yerlere döküyor, boş kutuyu sağa sola fırlatıyor. Hatta müdüriyet mensupları hariç herkesin içmesi yasaktır.
Müdüriyet (ehe)

Hadi abi buraya basket mavrası yapalım!

Saat 12:30 Kamer'de: Basket maçı yapacakları kesinleşen MEG, Polat, Can, Pont baba (siz tanımazsınız!) ve Serkan saçma sapan formalarıyla dergide bir araya gelip kimin hangi takımdan olacağına dair kavga etmeye başlarlar. Her zaman olduğu gibi Rauf geç kalır ve yine her zaman olduğu gibi MEG'in dediği takımlar kurulur (ve yenilirler).

Saat 13:30 MEG'in arabasında: İşin en heyecanlı kısmıdır. Altı, hatta yedi kişi bir arabaya tıkıştığından ve MEG'in de nasıl araba kullandığı malum olduğundan basket sahasına tek parça varılıp varılmayacağının endişesi yaşanmaktadır. Kısacık bir yolculuk süresinde bile yüzlerce kaza tehlikesi inanılmaz bir tesadüf eseri bertaraf edilmiştir.

Saat 13:35 Sahada: Ekip aceleyle gelmiştir ancak bu acele boşunadır çünkü her zamanki gibi bir BASKET sahasında çevre mahallelerden akan gençlerin yaptığı FUTBOL maçı yüzünden ekip bir saat beklemeye mahkumdur. Şimdilik sayıca fazla olduklarından kavga çıkarmak uygunsuz bir hareket olacaktır. Yoksa biz adamın kemiklerini kırarız!

Saat 14:45 Yerlerde: Bir hevesle daha ısınmadan, antreman yapmadan direk maça başlayan bu şuursuzlar hareketsizlikten ve devamlı tıkınma halinden dolayı daha top potaya değmeden kendilerini yerlerde bulurlar. Basket oynama düşünceleri bir anda Burger King'de verilecek devasa şölenin hayallerine dönüşür. Zaten biz kim spor kim!

Burger King'de ne yediler ya da ne olacak bu kilolar?

MEG: Can'la beraber biriktirdiği Migros promosyonu ile birer Chicken Royale ve Wings menüyü yiyerek bütün rejimi mahvetti.

Çilem: MEG'in yediklerine inanamayıp, daha sonra onun için yaptığı rejim yemeklerine acıyıp şoka girdi. Hiç birşey yiyemedi.

Polat: Günde 3 paket sigara içen ama delidana, şap, map gibi hastalıklardan korkan şaşkın Polat, tavuklu bir şeyler yemeye çalıştı.

Mert: Amerika'da onlar Burger King yemiyorlar. Şişmanlatmayan ve gayet sağlıklı yiyecekler yemeye gayret ediyorlar.

Timur: Arada bir bu gayreti kırılıp, kendini Türk lokantasına atıyor ve lahmacunları peşi sıra dürüp dürüp götürüyor.

Sekan Uybaş: Yeniden son sayfaya girmesinin şerefine yemeğini MEG ısmarladı ama Serkan ısrarla iskender yemek istediği için başarılı olamadı.

Can: İki menüyü de götürdükten sonra doymadı ve herkesin yiyeceklerine saldırdı. Sonra da doymadım doymadım diye inledi.

Muder: Kendisinden beklenmeyeni yaparak tek bir sözle Whooper siparişini verdi. Meğer önceden çok alıştırma yapmış.

Hüseyin: Cüssesinden beklenmeyecek bir şekilde Big King XX Large'ı bir lokmada götürdü. Yediklerinin nereye gittiğini anlayamadık

Rauf: Cüssesinden beklenen bir şekilde Big King XX Large'ı bir lokmada götürdü. Yediklerinin nereye gittiğini gayet net görüyoruz.

Nesime: Herşeyin tadına bakmak istediğinden dolayı ne yiyeceğine karar veremedi, hiç bir şey almadı, ve herkesi döverek yemeklerini yedi.

Levent: Konsept olarak Burger King'lere karşı olduğu için bir köşede oturdu ve sürekli olarak tankların paletleri hakkında konuştu.

Bu ay dergi için ne yaptılar?

Ali Demirel: Oyun gelmediği için doğal olarak oyun yazısı yazamadı ve biz de girişlere attığı nutuklardan kurtulmuş olduk.

Altuğ: O kadar sayfayı yaptıktan sonra bir de 1nsane yazısı için oyun oynamak zorunda kalması yüzünden oyun eksikliği çekmedi.

Artun: Herkesi şaşırtacak şekilde son zamanlarda Star Trek oyunu gelmediğinden dolayı Age Of Sail 2 yazdı. Gözleri sürekli Kaptan Kirk'ü aradı.

Bleda: Zaten pek normal olmadığı için ve sürekli Undying oynamak zorunda olduğu için kendini iyice kaybetti.

Emrecan: Meydan Larousse'dan Theme Park tercüme etti. Çok akademik bir yazı olmuş diyorlar.

Engin Ulu: Yazmak istemiyorum, çığlıkları altında Sea Dogs oynadı. Ve tabii ki yazdı!

İrem: Pizza Connection yazarken çok pizza yemekten klavyeye kustuğunu 1500 kelimede anlattı.

Serkan: Bu ay oyun gelmemesi ona yaradı. Kendince kaçamak yaptı. Tam baskı tarihi yaklaşırken "Ben ne yazıyorum abi? Hi ho?" dedi. Polat üstüne hücum etti.

64 son sayfa

Kusmuk

Sizi soytarılar! Ahmak parçaları hödük herifler! Benden kurtulacağınızı mı sandınız? Benim bilimsel metodlarımla başa çıkacağınızı mı sandınız? Küçük beyincikler sizi. Okuyucularım bu iblis sürüsü hakkında meğersem ne şikayetleriniz varmış da benim haberim yokmuş. Neyseki mükemmel ilim metodum ve yüksek IQ'um sayesinde bu yavşakların benden habersiz ne haltlar yediğini göstermiş oldunuz bana gönderdiğiniz maillerle. Sağolun varolun. Aslında bu dergiyi ben ve siz beraber çıkarmalı ve bu tavukları tuvalet künkünde boğmalıyız. Geçen ay istediğim Mail açılmış. Aslında rasyonel ve mantıklı bir insan olarak bunu takdir ederdim ama bu hareketle benden hiç korkmadıklarını da göstermeleri sinirimi bozdu. Ulan itoğlu itler siz kendinizi ne sanıyorsunuz? Cengaver mi? Bana kafa mı tutuyorsunuz? Zamanında milletlere korku salan bir ajandım ben. Sizin gibi sidikliler ne hakla bana kafa tutuyor ki? Ay Allahım tamam sakin olmalıyım. İlacım nerde oğlum. Salak o değil kalp ilacımı getir, çayımı getir. Bi salak da burda başımda. Neyse ilim bilim tavrıma döneyim. Bana attığınız maillerde en çok şikayet MEG ve Polat itiyle ilgiliydi. Maillere cevap vermiyorlarmış. Ah be güzel okuyucularım bunların suratında eşşek derisi var, at hırsızı bunlar. Anlarlar mı? Şimdi ben burda kendi bilimsel tavrımla sorsam onlara bana salak salak konuşurlar ve bende bunların köküne kibrit suyunu sokarım o yüzden sakin olmalıyım. Yine de önümüzdeki ay daha ılımlı ve fikir içeren bir yazı yazacağım. Bu sefer sinirlenmeyeceğim. Sizde bana mail atın olur mu? Çek oğlum şu paçavra dergiyi, ne gözüme sokuyorsun hayvan!

Mail: kusmuk@kamernet.com

K.A

HaNgiSi dOğru, hAngisi YalAN V6,08

1- Emrecan Çakır yazı teslim gününde 18 saat uyuyarak takdire şayan bir terbiyesizlik yapmıştır.

2- Kamer gençliği bir eve doluşup diet kola içip içip sarhoş olmuş ve kusmuştur.

3- Undying oynayan yazarlar paranoyak olmuştur.

4- Kamer gençliği Tony Hawk's Pro Skater 2 oynamaktan beyin erozyonuna uğramış, Beşiktaş sokaklarında half-pipe aramıştır.

5- Can Kantarcı bir akşam yemeğinde, 16 dilim pizza, bir büyük salata yemiş, 1 litre kola içmiş, üstüne de bir büyük milk shake içmiştir.

6- Polat bale kursuna yazılmıştır, tayt giymiştir.

7- Polat Kamer tuvaletine girmiş ve bir araştırma gemisi bırakmıştır. Günlerce tuvalet iptal olmuştur (anlayın işte!)

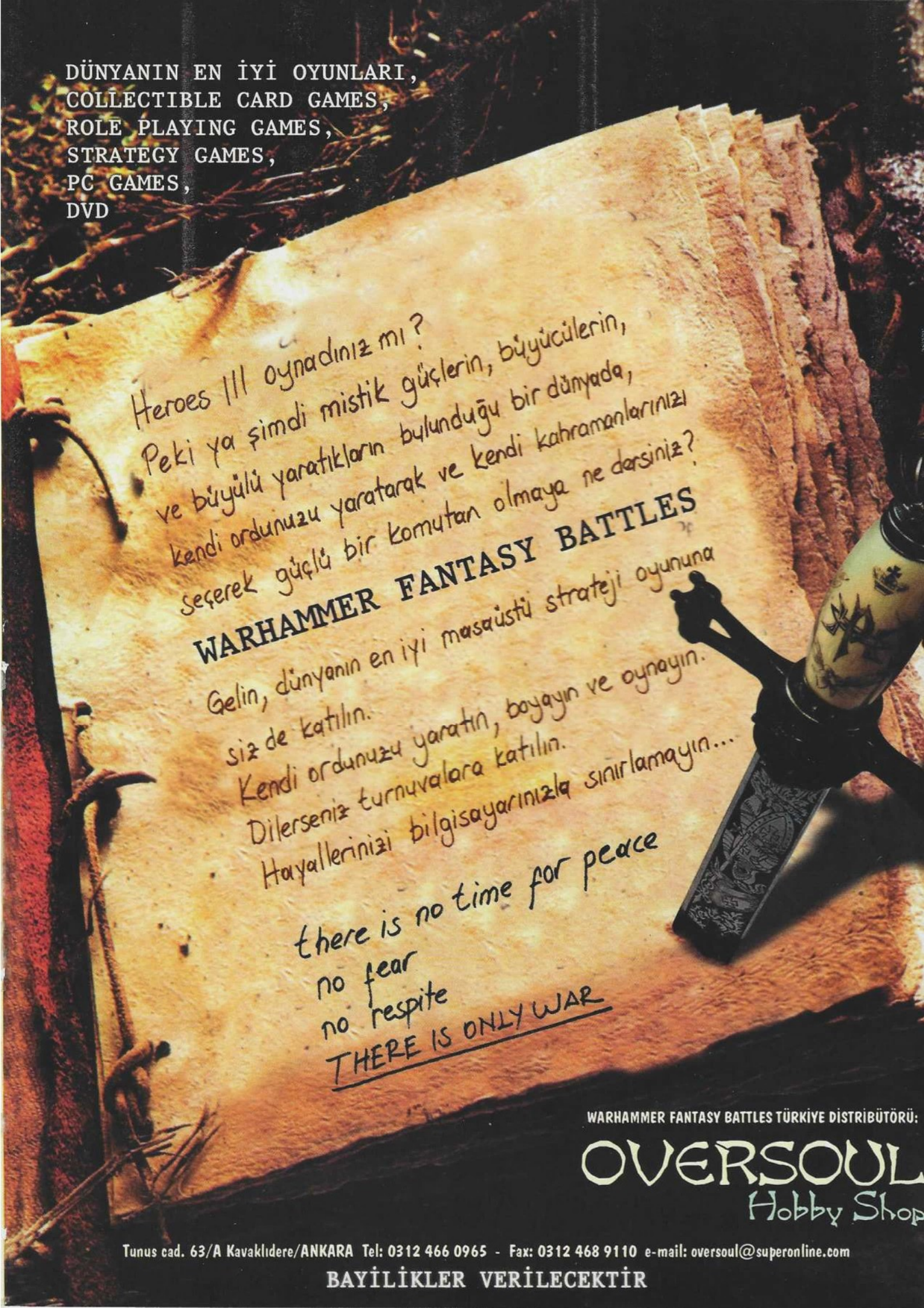
8- İrem, Polat ve MEG'i ICQ'da invisible liste almıştır. Nedeni anlaşılamamıştır.

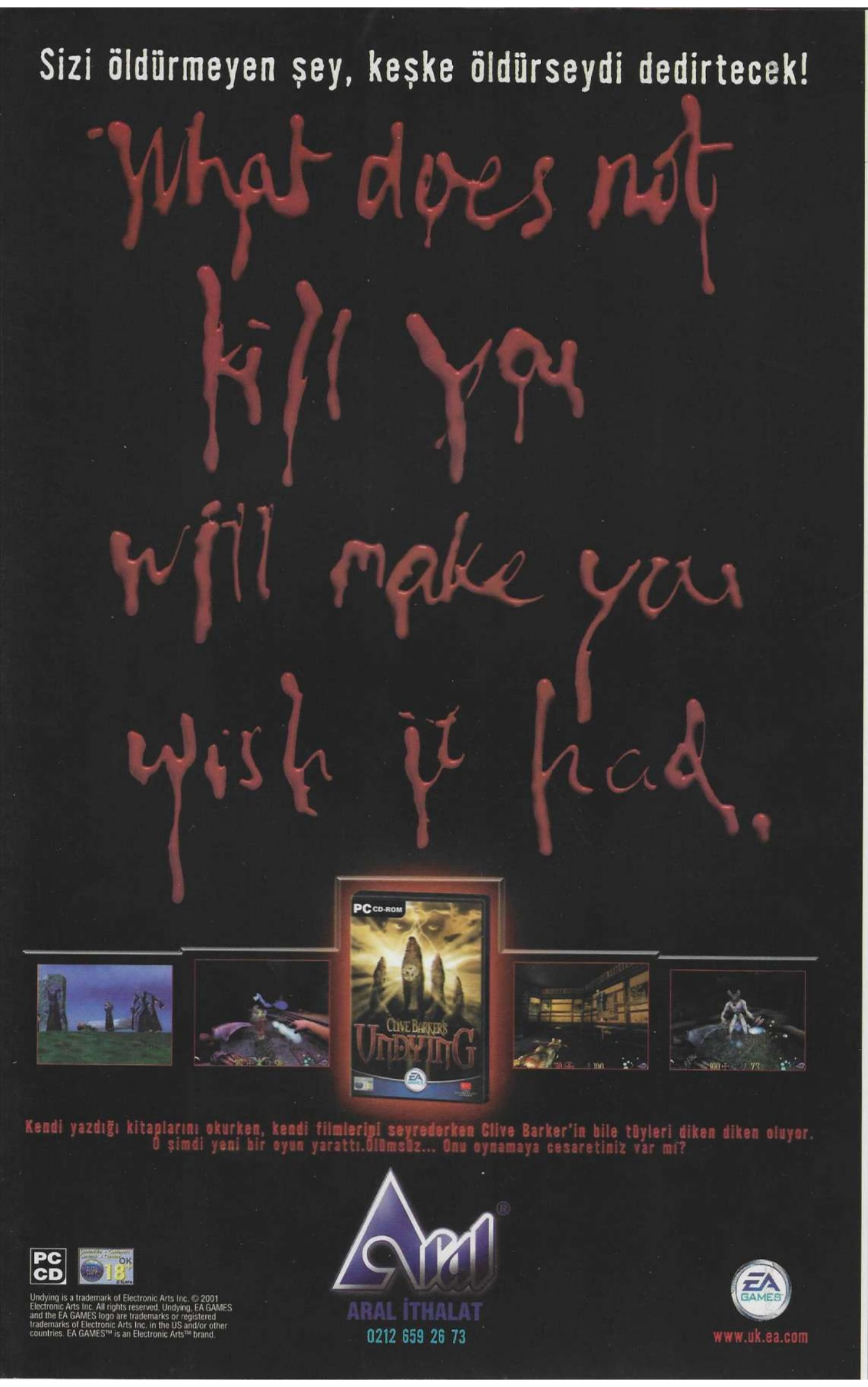
9- Artun Özsemerciyan ve Bleda Hacıalihafız soyadları yüzünden saygı görmektedirler.

10- Dergi yazarları Tophane'deki nargilecilere takılmaktadırlar. Ençok muzlu ve elmalı içmektedirler.

11- Nesime en sonunda siyah ötesi kuşak almıştır, hocasını dövmüştür.

12- Bu köşe yaz köşesidir.


DÜNYANIN EN İYİ OYUNLARI,
COLLECTIBLE CARD GAMES,
ROLE PLAYING GAMES,
STRATEGY GAMES,
PC GAMES,
DVD
Heroes III oynadınız mı?
Peki ya şimdi mistik güçlerin, büyücülerin,
ve büyülü yaratıkların bulunduğu bir dünyada,
kendi ordunuzu yaratarak ve kendi kahramanlarınızı
seçerek güçlü bir komutan olmaya ne dersiniz?
WARHAMMER FANTASY BATTLES
Gelin, dünyanın en iyi masaüstü strateji oyununa
siz de katılın.
Kendi ordunuzu yaratın, boyayın ve oynayın.
Dilerseniz turnuvalara katılın.
Hayallerinizi bilgisayarınızla sınırlamayın...
there is no time for peace
no fear
no respite
THERE IS ONLY WAR
WARHAMMER FANTASY BATTLES TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:
OVERSOUL
Hobby Shop
Tunus cad. 63/A Kavaklıdere/ANKARA Tel: 0312 466 0965 - Fax: 0312 468 9110 e-mail: oversoul@superonline.com
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR


Sizi öldürmeyen şey, keşke öldürseydi dedirtecek!
What does not kill you will make you wish it had.
Kendi yazdığı kitaplarını okurken, kendi filmlerini seyrederken Clive Barker'in bile tüyleri diken diken oluyor. O şimdi yeni bir oyun yarattı.Ölümsüz... Onu oynamaya cesaretiniz var mı?

Undying is a trademark of Electronic Arts Inc. © 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Undying, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Istoç 6.Ada No:68, Mahmutbey-İstanbul
Tel: 0212 659 26 73 Fax: 0212 659 44 64
E-mail:aral@aral.com.tr http://www.aral.com.tr

The Game is Never Over...

PlayStation 2

PC CD

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

ELECTRONIC ARTS

GAMESHOLD NİSAN 2001 Clive Barker's Undying - Mechwarrior 4 - The Gift - Steel Beasts - Age Of Sail 2 - Theme Park Inc. - Pizza Connection 2 - Sea Dogs - Arcade - Ultima Online